
N°5
MSX
NEWS
Sept/Octobre 1987
- N°5- 19 F.
Belgique : 139FB
MSX NEWS
FUTUR
CD-I
UTILITAIRES
MSX TELX
SOFT FONCTION
RENTREE
TOUTES LES
NOUVEAUTES
KNIGHTMARE 2
1ere CARTOUCHE
INTERACTIVE
SEGA/NINTENDO
LES NOUVELLES CONSOLES
DE JEUX
M 2843 - 5 - 19,00 F
3792843019000 00050

# SOMMAIRE


## NEWS
4 Editorial, Made in Japan
5 Dernière Minute

## TESTS
6 Invasion, Krakout, Survivors
7 Jet Fighter, Zorni, Skramble, Milk Race, Formation Z, Sprinter
8 Rasterscan, Stormbringer, Void Runner, 10th Frame
9 Top Secret
11 Knightmare 2
12 QBert
13 TNT
14 Hydlide
16 Relics, Chima Chima, Beach Head
17 Metal Gear

## B.D.
18-19 Hard-soft

## EVASION
20-21 Bandes dessinées
22-23 Musique

## LIVRE
24 Pratique du MSX2

## FUTUR
26 Micro News

## 27 ABONNEMENTS

## DOSSIER
30-35 Le retour des consoles de jeux

## MUSIQUE
36-37 Le clavier PHILIPS NMS 1160

## LE COIN DU PRO
42 MX TELX
43 SOFT FONCTION
49 MSX dans les airs

## TECHNIQUE
44-47 V9938 : Adressage de la VRAM
48 LOGO

## LISTINGS
50-56 PARA, MASTERMIND

## 57 COURRIER

## 58 PETITES ANNONCES



**MSX NEWS est édité par SANDYX S.A. au capital de 250.000 F**
**151, rue du Faubourg Saint-Antoine 75011 PARIS. TEL: 43.38.32.32.**
**Directeur de la publication Jean-Michel Berté**
**Rédacteurs en chef : Jean -Michel Berté et Jean-Michel Maman**
**Fabrication et administration : Isabelle Berté - Maquette : Jean-Marc Gasnot**
**Chefs de rubriques - Musique : François Bensignor**
**B.D. : Jean-François Hudo et Jean-Michel Berté - Consultant B.D. : Dominique Véret**
**Rédacteurs : André Schmitt, Jean-François Balaine, Eric Von Ascheberg.**
**Correspondants permanents : *U.S.A.* : Mina Cosnefroy, *Japon* : Fuminori Takahashi, *Angleterre* : Christian Allwood, *Belgique* : Gérard Van Halteren, *France (nord)* : Patrick Wibaut.**
**Photogravure : PSC/AAGP - Impression : Imprimerie La Haye-Mureaux**
**Dépôt légal : 1987 n° 23673 - ISSN 0984-9629 - Distribution NMPP**

 **- Tirage de ce numéro : 30 000 exemplaires**

# EDITO



**Ca bouge beaucoup dans le monde de l'informatique et nous en faisons autant ! Ceci est le dernier numéro de MSX NEWS qui change de nom et s'appellera désormais MICRO NEWS.**

Ne vous affolez pas, vous n'allez rien y perdre, bien au contraire !
En effet, sans modification du prix de vente du numéro qui reste à 19 F, MICRO NEWS sera un journal plus épais, plus luxueux et plus coloré où **vous retrouverez intact votre magazine MSX adoré avec en prime des articles supplémentaires** sur les nouvelles donnes de l'informatique-électronique de demain : CD.I, consoles de jeux, ordinateurs, le tout agrémenté de rubriques évasion et loisirs : musique, communications, hi-fi, vidéo, bandes dessinées, etc.
Ce numéro-ci vous donne déjà un aperçu de ce que sera MICRO NEWS avec un dossier sur les consoles de jeux et deux nouvelles rubriques : l'une consacrée à la musique, l'autre aux bandes dessinées, toutes deux animées par des spécialistes qui vous feront partager leur passion au fil des numéros.
Pour les abonnés, rien de changé, ils recevront leur journal comme à l'accoutumé.
Nous tenons à remercier tous ceux qui nous écrivent.
Nous avons tenu compte de toutes vos suggestions pour l'élaboration de MICRO NEWS qui sera, en cela et plus que jamais, **votre** journal !
Alors le 15 novembre prochain (MICRO NEWS sera éga-ement bimestriel) n'oubliez pas de demander MICRO NEWS à votre libraire !

Fidèle jusqu'à la fin à la tradition des journeaux MSX, ce numéro est sorti en retard ! Nous nous en excusons mais nous sommes en plein déménagement et nous opérons actuellement une réorganisation totale du journal : nos effectifs grandissent en effet avec l'arrivée de nouveaux collaborateurs que vous découvrirez dans MICRO NEWS.

# MADE IN JAPAN

**La France à l'honneur dans deux nouveaux jeux japonais :**

**Arsène Lupin** : notre gentleman cambrioleur national est le héros du dernier jeu de Software Cinematic, le département jeux vidéo de la firme cinématographiqueTOHO, célèbre dans le monde entier pour ses fims de monstres (cf MSX NEWS n°3). Ce jeu en megarom MSX2 est le plus accompli de tous les jeux de la TOHO à ce jour, les graphismes étant de tout beauté. Arsène Lupin doit y résoudre de nombreuses énigmes et y affronter maints ennemis dans des lieux aussi divers que des catacombes, des châteaux, des égouts et même se risquer sur les aiguilles d'une énorme horloge !

Le Mont Saint-Michel apparaît dans une autre megarom MSX2 :
**PROJECT A PART 2**, où l'acteur kung-fu Jackie Chan, déjà héros d'une cartouche MSX, réapparaît dans un périple qui le mènera sur les mers au temps de la navigation à voile.

**Epidémies de suites ou numéros deux au Japon !**

La suite de LAYDOCK en cartouche **2 megarom** pour MSX1 ! Voilà qui va réjouir plus d'un MSX Maniac en France !
Ca s'appelle : **Super Laydock ; Mission Striker**. Des tee-shirts et des badges de colonel Laydock sont disponibles au Japon. (T&E Soft).

La suite de Hydlide : **Hydlide 2, l'Eclat des Ténèbres**, en megarom MSX1.

Chez Konami, le célèbre **Salamander**, avec ses planètes aux bras de feu, dont nous vous parlions déjà dans MSX NEWS n°2, sera bientôt disponible en France pour MSX1 sour le nom de **Gradius 2** ou **Nemesis 2** et il fait la couverture de ce numéro !

**Knightmare 2** est déjà disponible pour MSX1 : **The Maze of Galious**.

**Eggerland Mystery 2** (Cartouche Hal MSX1) est aussi enfin disponible !

**Lode Runner 2** bientôt en France ? !

Le film **Labyrinth** (avec David Bowie) sort au Japon en rom et megarom (Chez Pack-In-Video).

**Vaxol**, superbe jeu en 3-D en cartouche pour MSX1 (Heart Soft) devrait arriver prochainement en France ainsi que **Super Tritorn** (megarom MSX2 de chez Xain).
Comme nous vous l'avions annoncé en juillet, le MSX2 sans lecteur de disquettes prochainement importé en France à un prix "moins cher tu meurs", sera très certainement le **SANYO Wavy 23**, avec sa dégaine en forme de requin-marteau !

## EGGERLAND POUR TOUS

Enfin la solution géniale aux angoisses des possesseurs de MSX 1 qui se désolent de ne pouvoir acquérir les cartouches mégarom MSX 2. **Eggerland Mystery 2** est une mégarom MSX 2 qui fonctionne sur tous les MSX 1 ou 2 ! Il suffit d'introduire la cartouche dans le slot 2 du MSX 1 ou dans le slot 1 du MSX 2. Tout en gardant le même graphisme, l'ordinateur travaillera en screen 2 sur un MSX 1 et en screen 5 sur un MSX 2, avec donc plus de couleurs et des sprites multicolores.

## OLE !

En Espagne le MSX est toujours vaillant et le magazine **INPUT MSX**, qui existe depuis deux ans, affiche une santé luxuriante avec ses pages pleines de couleurs !

## EUROPE

La société hollandaise **Aackosoft** se lance dans la commercialisation des cartouches avec deux titres japonais qu'elle distribue en Europe **Relics** et **Topple Zip**.

## ELLES ARRIVENT !

Les nouveautés Konami ! **F1**, course de voitures, sera suivie de **Nemesis 2**, le fameux **Salamander**. Les deux cartouches seront pour MSX 1 et 2.

## Carré d'as en Angleterre !

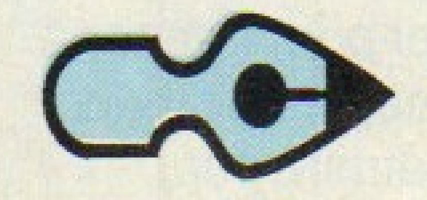
Quatre excellentes nouveautés anglaises sont sorties ces jours-ci:

## Ace of Aces (l'as des as)

excellente simulation de bataille aérienne en 1943 entre mosquitos et avions allemands. Il faut aussi attaquer des navires et des trains en évitant les missiles V-1. (Cassette U.S.Gold)

## Death Wish 3,

tiré du film avec Charles Bronson : armé de votre fameux 475 Magnum, d'un fusil à pompe, d'un lance-rocket et d'une mitraillette, vous décidez de rendre vous-même la justice dans les rues de New-York où règnent en maîtres les gangs qui font règner la terreur. (Cassette Gremlin)



## Tuer n'est pas jouer,

tiré du nouveau James Bond reprend le scénario du film : dans huit tableaux successifs, de Gibraltar en Afgha-nistan, vous incarnerez le célè-bre agent secret et affronterez vos ennemis du KGB (l'horrible tueur Nécros, Koslov l'agent double et la splendide Kara) (Cassette Domark)

## Flash Gordon,

encore un héros de film et de bande dessinée ! Vous aurez 24 heures pour sauver la terre, menacée par les missiles de l'infâme Ming. Votre vaisseau spatial s'est écrasé sur la planète de Ming, qui est protégé par ses gardes-robots. Il vous faudra trouver la caverne du Prince Barin, qui vous aidera dans votre tâche, mais attention le temps passe... Ce jeu sera certainement un best-seller car il allie de très beaux graphismes à une action excitante, le tout enrobé d'un prix mini, mini...

(Cassette Mastertronic)

## Musique

Les modules SFK-01 et SFG-01 peuvent désormais être transformés en SFG-05 pour 590 F et 790 F. Une exclusivité CLAVIUS : 42.49.59.39.

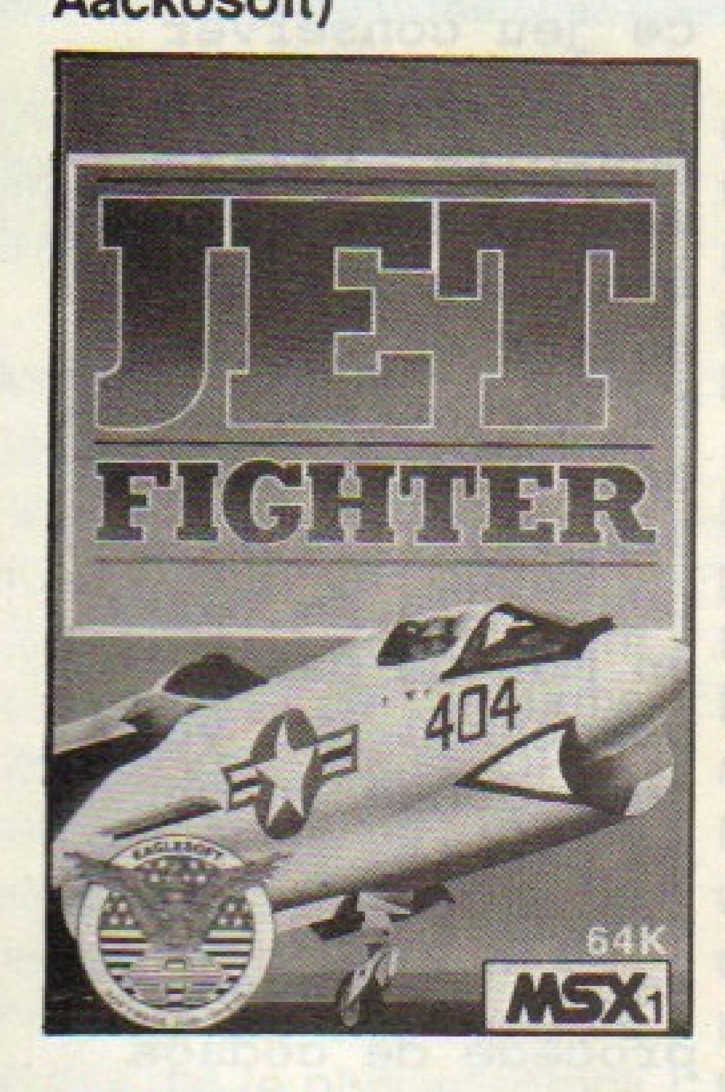
## KNIGHTMARE 2 INTERACTIF ET A MEMOIRE !

**The Maze of Galious** est une cartouche pleine de ressources ! Si vous l'insérez dans le port-cartouche N°1 de votre MSX et que vous insérez la cartouche Q-Bert dans le port N°2, vous aurez 100 fois plus de flêches, de pièces d'argent, et de clefs ! De plus, vous pourrez dans ce jeu conserver vos acquis (armes, pouvoirs, talismans), même si vous éteignez l'ordinateur et retirez la cartouche, et ce sans limite dans le temps ! Il suffit pour cela de noter un mot de passe personnel qui vous sera donné en cours de partie, et de le redonner par la suite. Ce nouveau procédé de codage exclusif, créé par un algorythme complexe, ouvre-t-il la voie à une nouvelle génération de jeux à mémoire?



## JET FIGHTER

**Aux commandes d'un Jet de combat,** vous devez réaliser deux missions. La première, d'entrainement, consiste à abattre un jet ennemi survolant votre espace aérien. Pour la seconde, il faut aller chez l'ennemi lâcher un missile stratégique. L'écran représente le tableau de bord du jet, très complet, de la réserve de fuel au radar, en passant par la vitesse verticale, l'horizon artificiel, la température du laser de tir... Au-dessus, la vue du cockpit, c'est-à-dire le ciel le plus souvent, ou le jet adverse, ou les lignes terrestres ennemis en cas de descente en piquée. Le graphisme ne vous donnera pas le mal de l'air, mais Jet Fighter est une bonne simulation classique de combat aérien, difficile à maîtriser. **(cassette Aackosoft)**



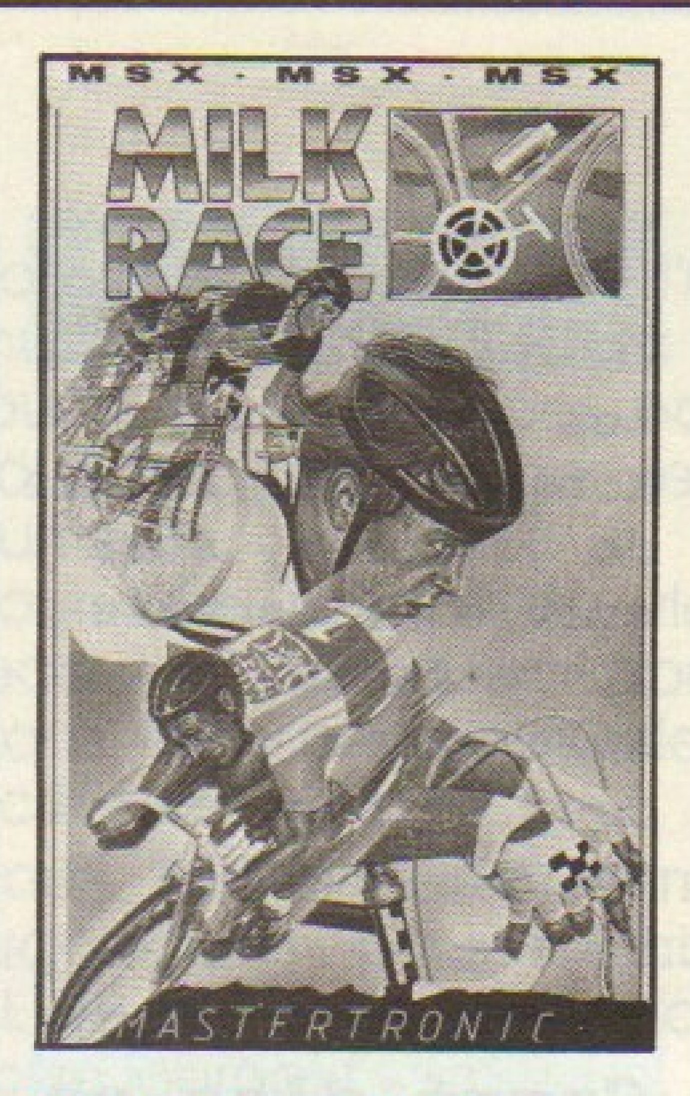

## ZORNI

**Vous avez déjà joué à Zorni !** Dans un café ou dans une salle de jeux, par exemple... Il s'agit tout bonnement d'une version conforme du célèbre Galaxians. Vous savez, cette nuée de petits vaisseaux spaciaux qui s'agitent vers vous et qu'il faut descendre comme des moineaux ! Zorni apporte un petit "plus" : le choix entre la mitraillette (tir long et continu) et le canon à un coup. La première arme est plus efficace, mais ses projectiles sont plus lents, et très coûteux en munitions... Un authentique classique dont on aurait tort de se priver. **(cassette Aackosoft)**




## SKRAMBLE

**Remplacez le K par un C.** Eh oui, vous avez à nouveau un grand classique des jeux d'arcades ! Une restitution parfaite du jeu d'origine, avec les mêmes cavernes, les mêmes missiles, les mêmes réservoirs de fuel à détruire en lâchant des bombes, les mêmes goulots à franchir en ralentissant à la toute dernière seconde !.. Des villes à détruire viennent agrémenter la partie et apporte une petite touche de "Defender". Un habile cocktail entre deux jeux-vedettes.
**(cassette Aackosoft)**




## MILK RACE

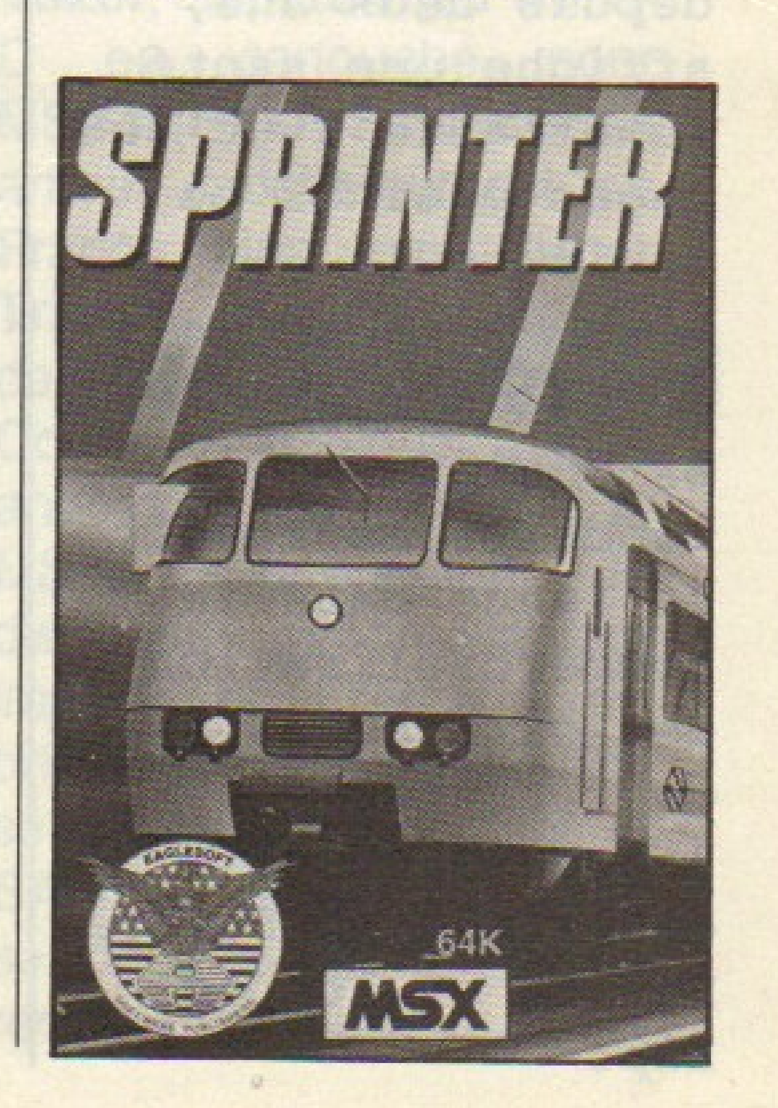
**La course du lait ? Etrange !** Mais pourtant une vieille tradition anglaise : au mois de mai, des cyclistes de toutes les nations viennent participer à une course de 1000 Miles à travers l'Angleterre. Vous êtes un des 84 concurrents au départ, et vous allez devoir parcourir treize étapes éprouvantes. Et gagner chacune ! Tout l'art consiste à savoir s'économiser, à éviter les voitures et les trous de la route, et à ramasser de temps en temps du lait pour reprendre des forces. La maniement est simple et rapide, et le jeu terriblement amusant. Mais la route est longue, très longue, de Newcastle à Londres... **(cassette Mastertronics)**

## FORMATION "Z"

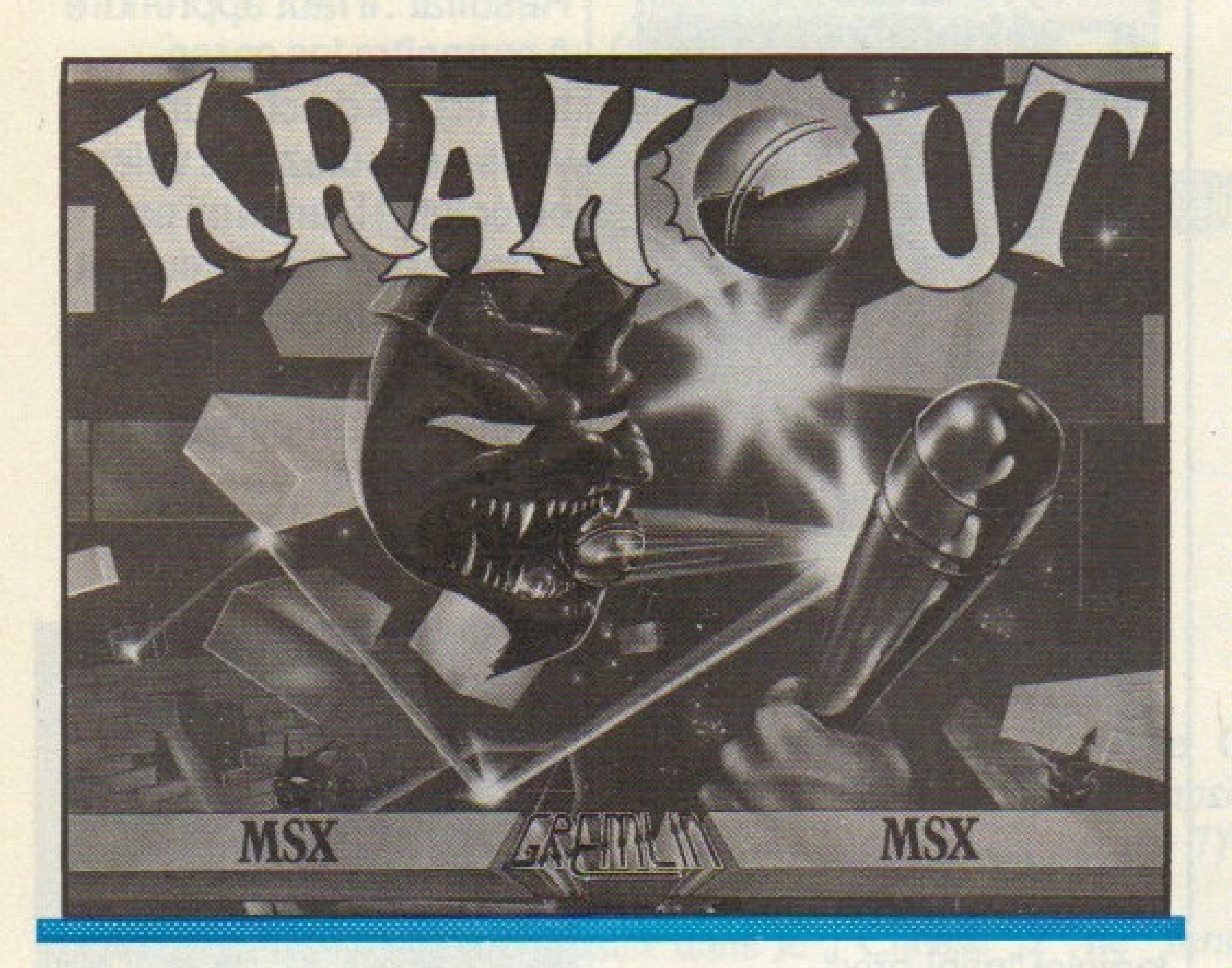
**La planète Monaut est en danger.** Bien sûr, vous êtes son seul et dernier défenseur. Armes: un laser pour frapper à distance, un "big bang" pour détruire par explosion. Le combat est à la fois terrestre et aérien, et peut-être même maritime, si vous réussissez à récolter assez d'unités d'énergie pour suivre sur mer l'ennemi en déroute. Le tout est servi par un graphisme de bonne qualité, et une animation rapide. Le type-même du "mini-prix" idéal.
**(cassette Aackosoft)**

## SPRINTER

**Prenez le train en marche !** Sprinter est une simulation ferroviaire, voilà qui va nous changer des motos, formules 1, et autres Boeings... Le joueur prend le rôle du machiniste d'un train à grande vitesse. A lui de régler la vitesse, les demandes d'aiguillages, de lire correctement les signalisations pour ralentir à la vitesse correcte dans un virage dangereux, etc. Bref, c'est exactement comme se trouver aux commandes du TGV. Et on s'aperçoit alors que le voyage, en train, n'est pas si "pépère"... Original et réussi. Le graphisme n'est pas éblouissant mais parfaitement "lisible". C'est déjà beaucoup !
**(cassette Aackosoft)**



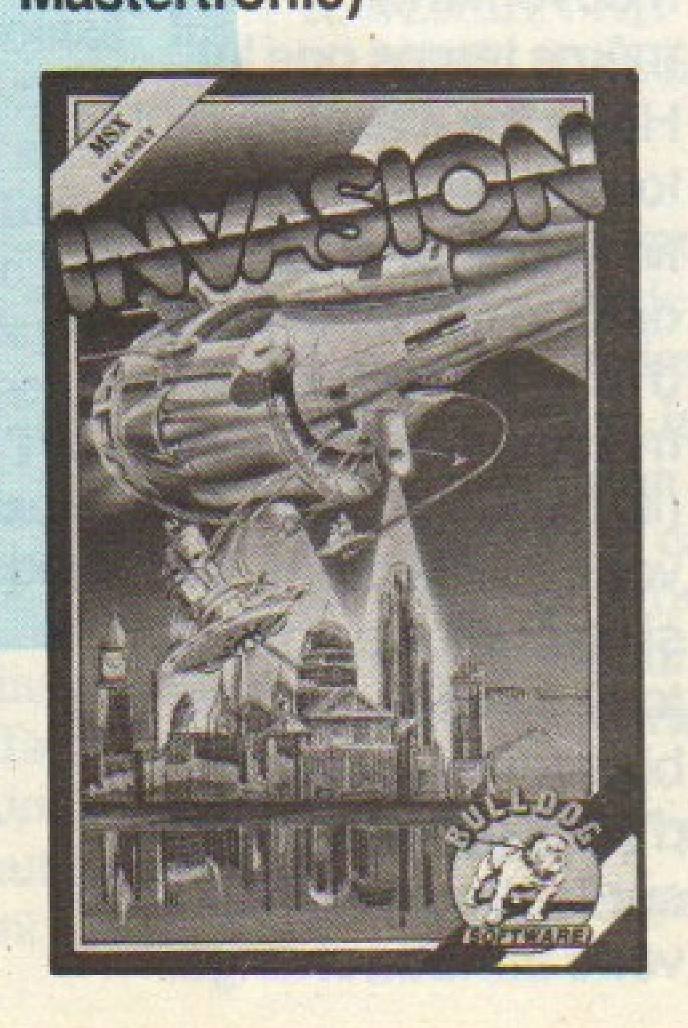
# KRAKOUT




**55 murs de briques à volatiliser !** Pas très nouveau ? D'accord, mais une foule d'options transforme le thème banal du casse-brique en une exploration baroque de casse-tête successifs. Vous découvrirez onze types de briques, et une collection impressionnante de "bonus" : ils ralentissent la balle, ou l'accélèrent, ou collent la balle à la raquette, ou provoquent des explosions qui cassent les briques par pans entiers, ou vous fournissent un bouclier, ou transforment la raquette en lance-missile, ou multiplient votre score, ou grossissent la balle. En plus, en début de partie, vous pouvez régler tous les paramètres :, défilement des écrans, vitesse de balle, types d'ennemis, type de raquette, effets sonores, etc. etc. Krakout est parfait graphiquement, et très, très rapide.
**( cassette Gremlin)**

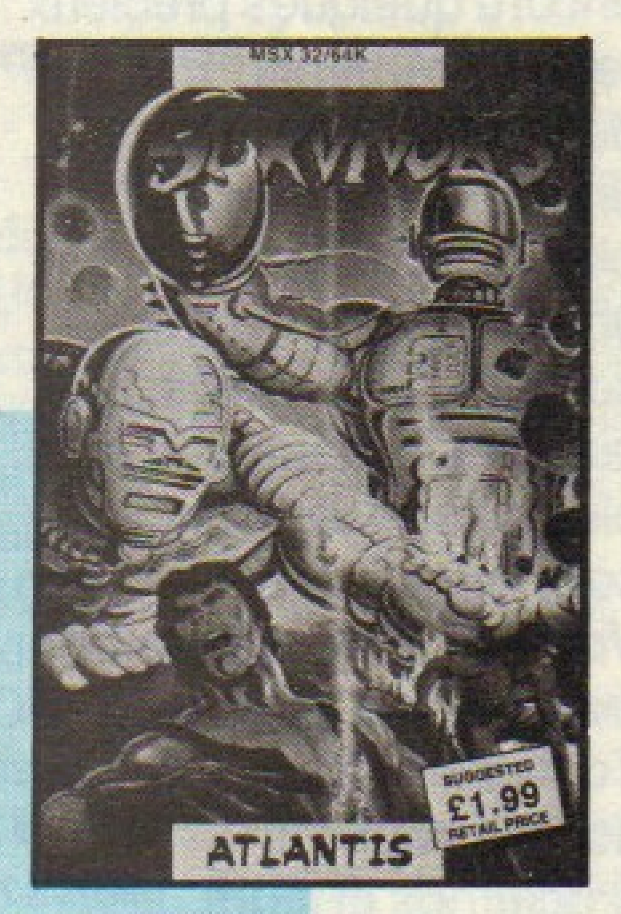
# INVASION

**Des envahisseurs contrôlent maintenant la météo de votre pays !** Impossible de les laisser régler ainsi la pluie et le beau temps... Mettez donc sur pied une offensive généralisée. Vous avez un armement puissant et diversifié : unités-radars, infanterie, chars lourds et "légers", unités explosives, droïdes à gogo ! Il va donc vous falloir réfléchir et agir vide, comme stratège et comme combattant. Mission : détruire la station atmosphérique ennemie. Vous disposez donc vos unités aux alentours et leur donnez des ordres au clavier : l'affrontement peut commencer. Et là, Invasion devient un vrai wargame. Qui mettre en première ligne ? Les Striders, lents mais très puissants au corps-à-corps ? Ou les Hover Armour, qui tirent à longue distance ? Invasion est une simulation de combat dans le futur extrêmement riche et complexe. Ses subtilités ne se dévoilent qu'au bout de quelques parties. Vous apprendrez ainsi à organiser les troupes de manière efficace, et à les faire intervenir au bon moment. D'ailleurs, il faut aussi mémoriser toutes les commandes au clavier, ce qui n'est pas le plus simple...Enfin un jeu de combat qui fait davantage appel à la stratégie et à la réflexion qu'à la vitesse de tir au joystick ! Et, ce qui ne gâche rien, les graphismes sont fins et lisibles.
**(cassette Mastertronic)**




# SURVIVORS

**Nous sommes en 2087 et le monde a été dévasté par une guerre nucléaire.**
Il y a pourtant encore un millier de survivants, en hibernation... Pas pour longtemps, car les radiations envahissent même les abris les plus hermétiques !
A vous donc de téléguider un groupe de droïdes jusqu'aux survivants, pour les téléporter sur une autre planète. Les droïdes sont trois : le "1" creuse rapidement des tunnels ; le "2" est seul capable de téléporter les survivants ; le "3" a une force herculéenne, et peut déplacer les rochers qui bouchent le passage. Rochers, tunnels... Ca ne vous rappelle rien ? Boulder Dash, par exemple ! Les rochers peuvent s'ébouler, chaque tableau doit être résolu en un certain temps, et des droïdes mutants (pervertis par les radiations) rôdent un peu partout pour détruire les

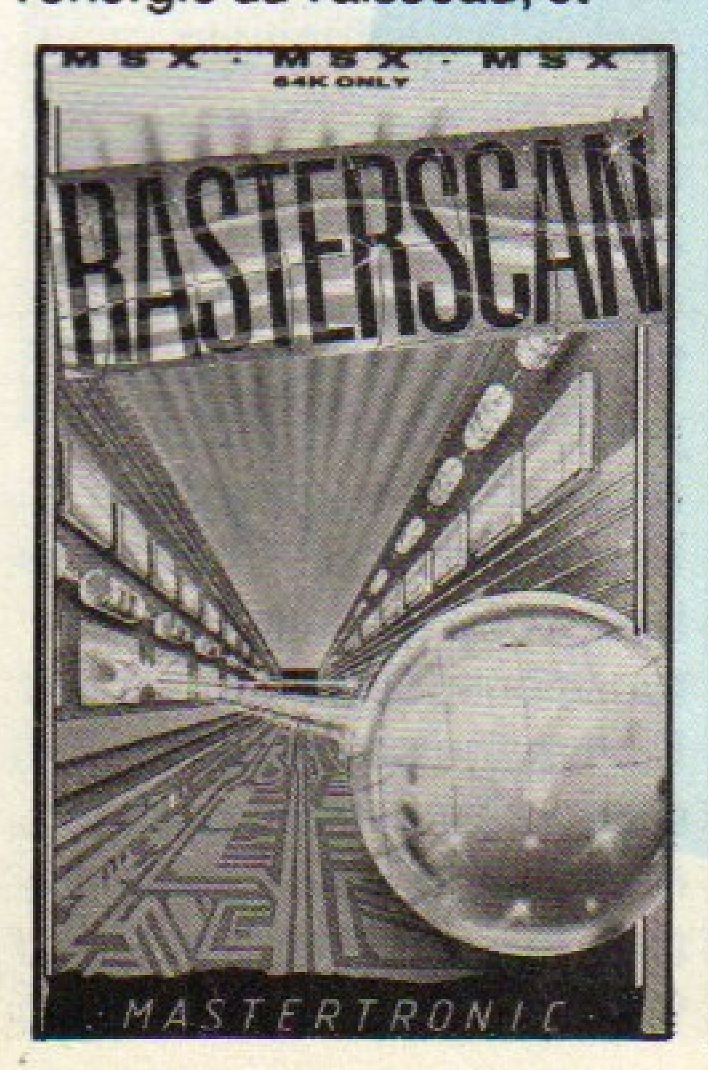



vôtres. Une imitation finalement réussie, et qui a la mérite de multiplier la difficulté par trois : chaque droïde est indispensable et doit être soigneusement préservé pour que la mission réussisse ! Il s'agit alors de planifier tous les déplacements, et certains tableaux semblent, au premier abord, vraiment impossibles à résoudre ! Et pourtant, avec beaucoup de patience, tous sont possibles. Dommage seulement qu'il n'y en ait que sept : on en redemande ! Un jeu terrible et passionnant.
**(cassette Atlantis)**

## RASTER SCAN

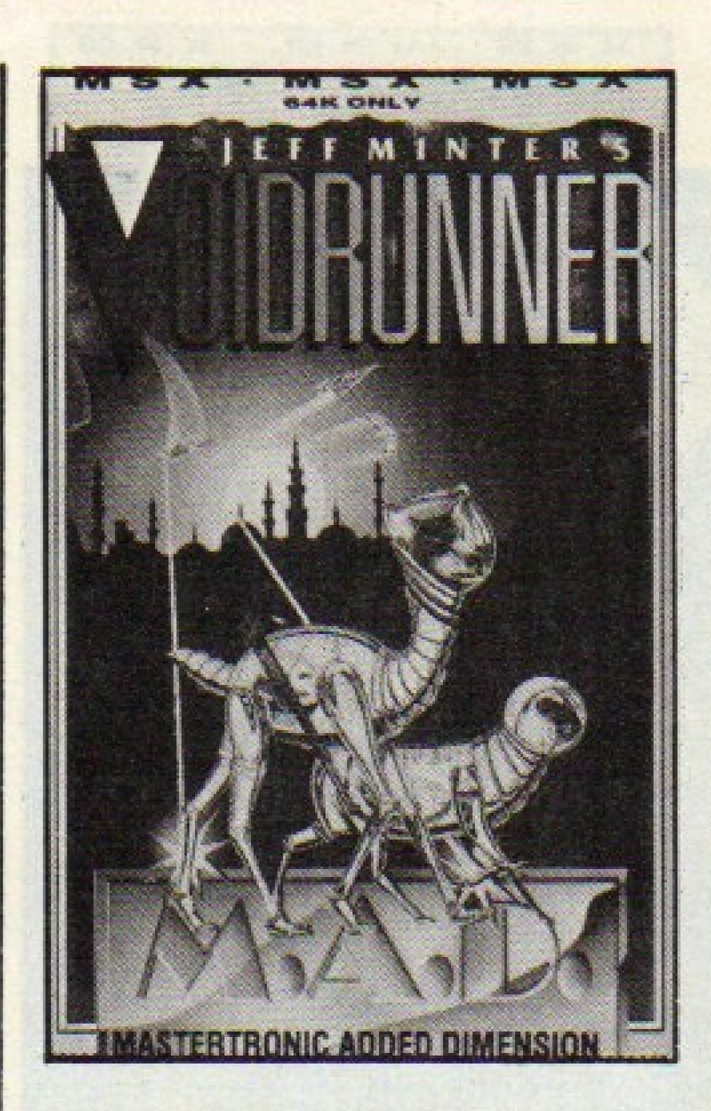
**Le chauffage est en panne !** Très inquiétant quand on se trouve au beau milieu des solitudes glacées de l'espace, dans un vaisseau isolé à plusieurs dizaines d'années-lumière de la plus proche station-service... Très inquiétant aussi de s'apercevoir que les droïdes de contrôle et de réparation sont complètement détraqués... Tant pis : même "buggés", ils peuvent encore sauver la situation. D'ailleurs, l'écran de mon MSX me donne encore quelques précieux renseignements : une vue de la salle où se trouve le droïde, sa position sur un plan élargi de la base, les objets qu'il transporte, et ses niveaux de tests, fuel, puissance, danger. Il n'y a plus qu'à le téléguider soigneusement.
Voyons... Pas une seule instruction à lui donner. Tous les objets, toutes les actions, tous les problèmes et leurs solutions sont purement graphiques. Il faut d'abord trouver le générateur central, qui gère toute l'énergie du vaisseau, et lui redonner sa ration de fuel avec un tuyau, hélas sectionné... Puis il faut filer vite vers les moteurs : cables grillés... Enfin, il faut remettre en marche le scanner, sur le pont supérieur du vaisseau : sans lui, le pilotage est totalement aveugle !
Une aventure mecanico-technico-droïdo-SF : les bricoleurs patients vont se régaler !

**Cassette Mastertronic**




## STORM BRINGER

**Encore un voyage dans le temps dramatique.** Le Chevalier Magique en a été victime, et a ainsi donné naissance à un double de lui-même, un très méchant, le Stormbringer. Il est donc urgent de retrouver ce mauvais frère, qui a entrepris de détruire l'univers. Il y a un hic : détruire le Stormbringer, ce serait aussi détruire le Chevalier Magique, c'est-à-dire vous suicider. Une seule solution alors : supporter ses assauts, l'affaiblir, et vous fondre en lui pour ne redevenir qu'un...
Il ne reste plus qu'à partir à l'aventure à travers une multitude de contrées fabuleuses. Tous les choix d'actions se font à l'aide de menus, présentés dans des fenêtres déroulantes. Un procédé agréable, clair et rapide, qui a déjà fait ses preuves dans le jeu Spellbound. On est plus proche du jeu d'aventure classique que des jeux d'arcade-aventure aujourd'hui habituels. Les dessins sont un peu




"simplets". Mais l'ensemble fait un bon logiciel "mini-prix".

**Cassette Mastertronic**

## VOID RUNNER

**En formation de combat !** La série d'affrontements spatiaux qui va suivre mérite le détour. Car cette fois, vous n'êtes pas à la tête d'un seul et pauvre vaisseau pour essuyer le feu de l'ennemi : vous disposez d'une armada complète ! Ils sont très disciplinés. Ils suivent rigoureusement les ordres du vaisseau-amiral, que vous dirigez. C'est-à-dire qu'ils copient ses mouvements, et tirent en même temps que lui.
Hélas, ce n'est pas parfait : tous les vaisseaux ne tirent pas simultanément dans la même direction, d'autres effectuent des mouvements "en miroir" (ils partent à gauche si vous allez à droite, en haut si vous allez en bas) et toutes sortes d'autres bizarreries... Bien sûr, d'une phase de combat sur l'autre, la formation de votre armada change. Résultat : il faut apprendre à connaître les caractéristiques de chacune si vous ne voulez pas voler en éclats ! L'ennemi est hargneux et nombreux, et balance une bonne dizaine d'armes différentes. Impitoyable et étourdissant.

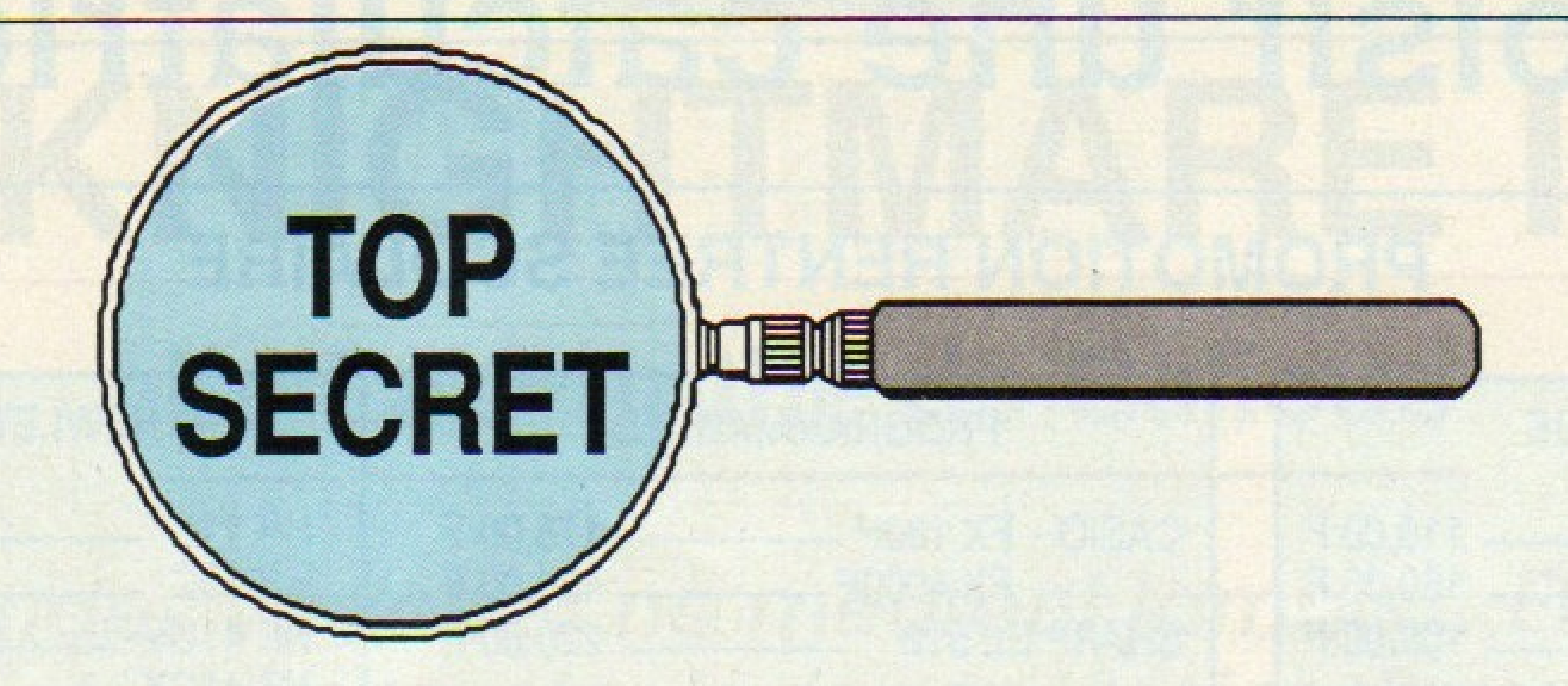
**Cassette Mastertronic**




## FRAME

**Assoiffé de strikes et de spares ?** Frame est une excellente simulation de bowling qui restitue bien toutes les finesses du jeu. Huit joueurs peuvent s'affronter en même temps, en solo ou en équipes. Le tournoi se déroule en trois manches. Pour chaque lancer, vous fixez la vitesse de la boule en stoppant un curseur mobile (et pas dans la zone d'erreur si possible!). Une zone distincte vous permet de doser les effets droits, gauches, ou centrés.
Et vous voyez votre coup partir en trois dimensions : superbe ! Et bien sûr, le programme calcule tout seul les scores, c'est plutôt reposant...
Big fun !

**Cassette US Gold**




## GAMES MASTER

Pour bénéficier des avantages incomparables de la cartouche **Games Master** (ou Cheat Cartridge) avec Vampire Killer, il suffit d'enficher Vampire Killer dans le Slot 1 et Games Master dans le slot 2. Le jeu apparaît alors directement et lorsqu'on clique pour jouer, un petit menu apparaît qui permet de choisir un tableau avec un nombre de vies presque infini : 99 !
A retenir pour la plupart des cartouches Konami MSX2 megarom.

## PLANETE MOBILE

Pour passer à l'étape supérieure, lorsque l'on se trouve au tableau de la salle 5 (visible sur le recto de la pochette de jeu) il faut se positionner comme sur le tableau de la pochette et appuyer sur le touche "graph". On accède alors... après tout, vous le verrez vous-même mais gare au monstre qui est plus facile à détruire si vous êtes sur le côté droit de l'écran !

## CHEESE 2

Travaille en screen 7 (16 couleurs au choix parmi 512). Il a toutes les fonctions classiques (cercle, ligne, point, carré, loupe, copie, etc.). La procédure de sauvegarde s'effectue par l'instruction "copy". Pour le charger sous basic et pouvoir utiliser les dessins dans vos programmes basic taper :
copy "le nom du progr .CHE" TO(1,1)
Instruction intéressante : la glace (pas à la vanille) qui permet de reporter les dessins sur l'écran.
Point faible : pas d'instruction "gomme", mais on peut effacer une figure avec l'instruction "peindre". Avec de la patience, ça marche ! Il faut peindre en couleur de fond, évidemment !

## HARD-COPY

Le hard-copy de Cheese 2 est assez puissant pour imprimer n'importe quel dessin (en screen 7) sur une imprimante MSX.
Cheese 2 ne fonctionne qu'avec la souris.

## VAMPIRE KILLER

Au tableau 12, pour sortir du tableau il faut se mettre devant une porte noire et, au clavier, descendre et monter en même temps. Ceci permet de passer à un étage supérieur, il y a 4 étages en tout. Il faut trouver la bonne porte à chaque fois. Bonne chance !

Pour tous les programmes MSX2, nous vous signalons l'existence d'une **instruction** permettant d'afficher à l'écran la **vidéo-ram**, ce qui permet de visualiser les sprites utilisés par ce programme : personnages, paysages, armes, trésors, potions et autres talismans. Mode d'emploi : charger le programme normalement, puis faire un reset, enlever la disquette ou la cartouche. On retombe en basic, il faut alors taper le programme suivant :

```
10 SCREEN A,1
20 SET PAGE 1,1 : COLOR = RESTORE
30 GOTO 30
```

A = Variable numérique de 0 à 8 qui équivaut au mode d'affichage pour le jeu. Exemple Vampire Killer = SCREEN 5.
Achtung pour les cartouches ! Vous savez tous qu'en enfichant ou enlevant une cartouche de l'ordinateur **allumé**, on risque de provoquer un court-circuit parfois fatal pour l'ordinateur. Alors les bidouilleurs curieux, à vos risques et périls !
Possesseurs de **MSX PHILIPS**, nous vous avons compris !

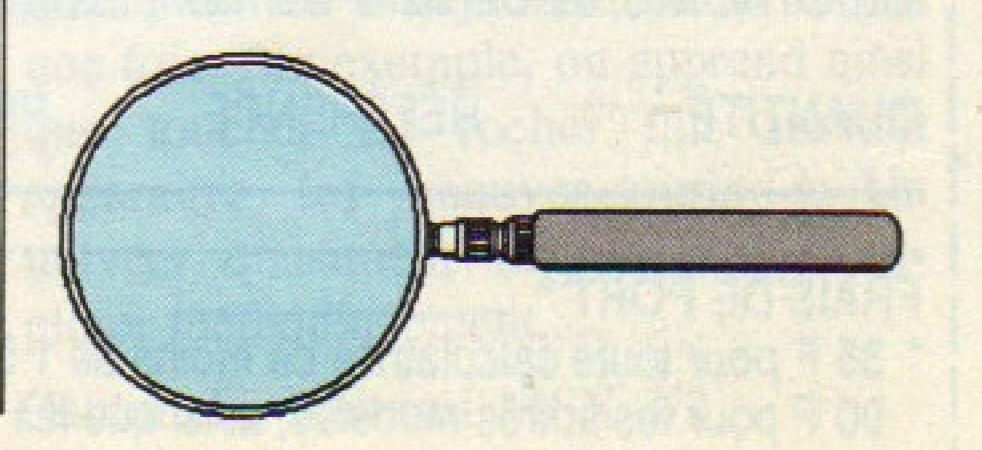
Pour débloquer la plupart des jeux MSX1 qui semblent ne pas tourner sur MSX2, voici l'ultime poke :
POKE &HFFFF, &HFF = Drives 720 K (pour Sony aussi)
POKE &HFFFF, ~~AA~~ = Drives 360 K ou VG8020
POKE &HFFFF, &HAA

## HYLDLIDE

**Toutes les armes !**

**L'EPEE VORPALE** : Elle permet de faire plus de dégâts aux monstres.
**LE BOUCLIER** : Il absorbe une bonne partie des dégâts non magiques.
**LA LANTERNE** : Elle permet de voir tout ce qui est invisible, notamment les murs des cavernes.
**LA CROIX** : Elle réduit les pouvoirs du vampire.
**LE BIJOU** : Il réduit les pouvoirs des sorciers et vous facilite la tâche.
**LA CLEF** : Elle permet de pénétrer dans le château de l'île du dragon. Indispensable, bien sûr...
**LA BOUILLOIRE** : Je vous laisse le plaisir de découvrir...
**LES FAIRIES** : Elles sont le but de vos recherches !
**LA POTION** : Très utile. Redonne des forces quand votre vitalité tombe à zéro. Presque l'équivalent d'une vie supplémentaire...

Ne cherchez pas tout de suite la clef : le plus urgent, c'est d'obtenir l'épée Vorpale et la potion. Quant à la lanterne, mieux vaut revenir en arrière que s'aventurer plus loin sans elle...



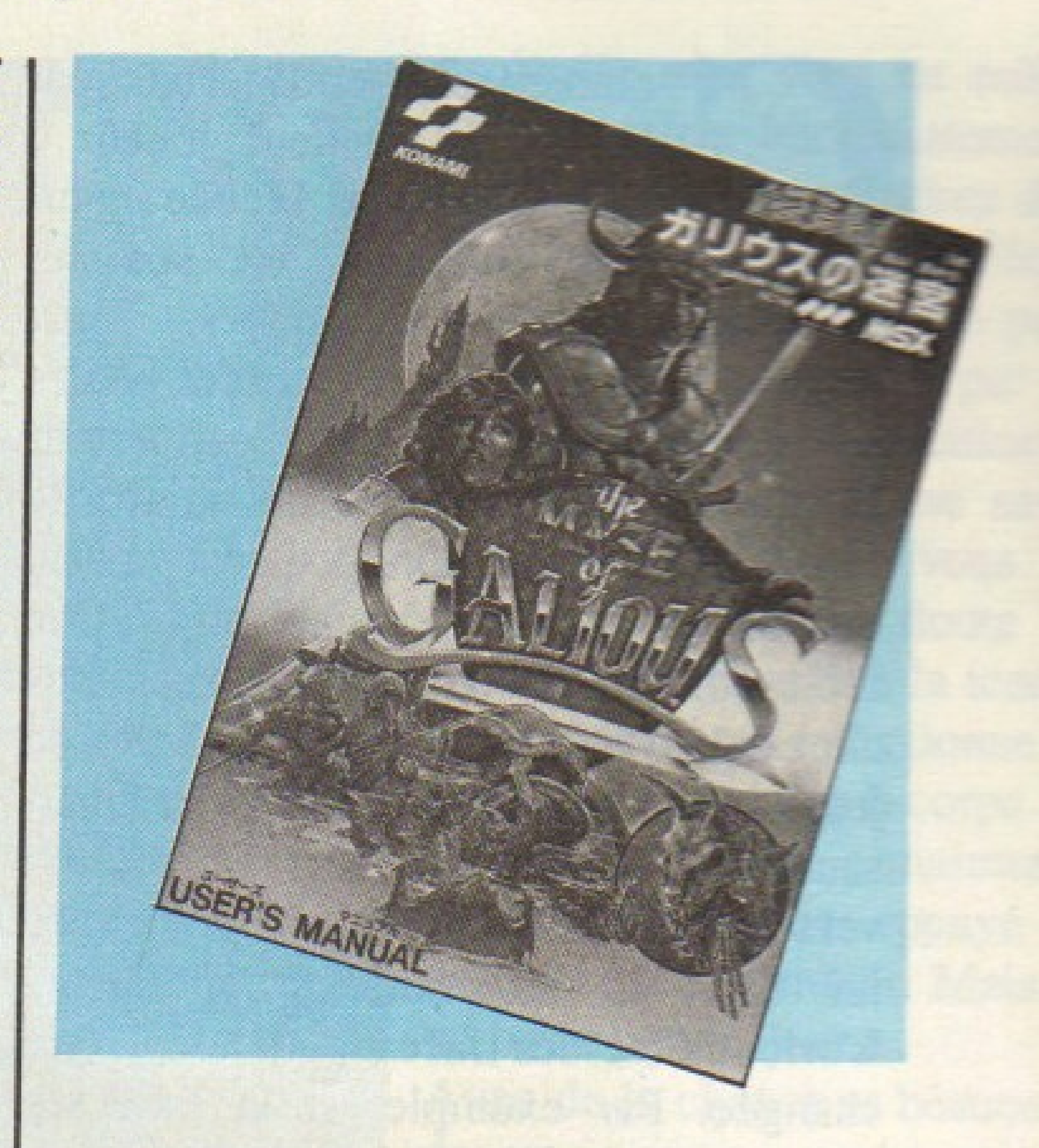
# KNIGHTMARE II

## Le Labyrinthe de Galious

***Les grandes vedettes ne meurent jamais... Et ne connaissent pas non plus le repos ! Voici de nouvelles épreuves pour le pauvre Popolon.***

Coup de théâtre ! Ceux d'entre vous qui avaient réussi à mener à bien Knightmare croyaient bien avoir réuni pour toujours le brave Popolon et sa douce et torride fiancée, Aphrodite... Pas du tout : c'était en fait un piège ! Pendant que Popolon recherchait Aphrodite, le démoniaque Galious attaquait son château abandonné, et s'emparait de leurs fils divin, pour aller l'enfermer au fin fond de son repaire ! L'effroyable labyrinthe de Galious...

Courage, Popolon ! Dès le premier écran, il faut choisir : suivre la corniche vers la droite ou vers la gauche, monter ou descendre l'échelle... Quatre directions qui ne sont qu'un début, car le labyrinthe de Galious mérite bien son nom : une succession d'écrans remplis de plates-formes, d'échelles, de précipices, de rivières souterraines, de passerelles volantes, etc, etc. Au départ, Popolon est bien démuni : une pauvre épée pour combattre au contact, et la possiblité de faire de petits sauts pour franchir les ravins, escalader les corniches. Et comme d'habitude chez Konami, les armes et les pouvoirs magiques peuvent être cachés n'importe où : sous ces insupportables rochers qui bouchent si souvent le chemin, par exemple, ou derrière ces murs de briques qui se cassent parfois... On retrouve ainsi, sur bien des points, les difficultés et le décor de Vampire Killer. Il faut sauter et sortir l'épée en plein saut pour atteindre certains "bonus", sonder tous les murs, se méfier des chauves-souris qui volent au hasard et font retomber Popolon du haut des échelles... Il y a aussi des squelettes redoutables, des boules qui rebondissent, des jets de fumée qui jaillissent des murs, des tentacules qui se dressent hors de la rivière, et une bonne dizaine de monstres divers (dont des répliques de Popolon, en très méchant). Sans compter, à chaque nouvelle étape, un monstre géant à vaincre dans un combat impitoyable !




### La magie au pouvoir

Jamais encore les objets magiques n'ont été aussi nombreux : 48 au total, tous avec des pouvoirs différents ! C'est donc un véritable jeu d'aventures, d'autant que, d'après nos calculs, le labyrinthe de Galious comporte au moins 70 salles et donc écrans...Méga Rom oblige !

Le graphisme est parfait et varié. On n'y retrouve toutefois pas la touche de folie de cartouches comme Nemesis ou L'Oiseau de Feu, dommage. N'espérez pas non plus une suite conforme du premier Knightmare : ici, la vitesse de tir importe bien moins que la recherche tactique des objets magiques et la connaissance du labyrinthe. En fait, beaucoup de salles se passent facilement quand on les a déjà visitées au moins une fois. Par exemple, on apprend ainsi que toucher tel rocher fait aussitôt apparaitre les chauves-souris ! Un univers quasiment inépuisable, à explorer méthodiquement...

**Cartouche Konami MSX 1/2**



# QBERT

## De toutes les couleurs !

***Le QBERT nouveau est arrivé : une version bien plus complexe que la première, une véritable leçon de géométrie dans l'espace !***

Commençons (en douceur) par le jeu à un seul joueur : Qbert, étrange bipède manchot, apparait au sommet d'un agencement de cubes. Pour l'instant, les faces des cubes sont bleues et marron. Dans le coin supérieur gauche de l'écran, vous découvrez le "modèle" : un cube dont la face avant est marron, la face supérieure et la face droite, bleues. En déplaçant Qbert, vous allez devoir rendre les cubes du champ de jeu semblables au modèle. Quand Qbert saute sur le côté, ou vers l'avant, ou vers l'arrière, il fait pivoter le cube avec lui dans la direction de son saut. L'orientation des faces peut ainsi être changée. Par exemple, si la face supérieure d'un cube est marron, Qbert doit sauter en avant : le cube pivote, et la face supérieure devient la face avant. Le cube se fait semblable au modèle, et devient rose et noir : il ne bougera plus, un de fait, ouf !

### Un casse-tête infernal

Si vous réussissez à aligner cinq cubes semblables au modèle, le tableau est fini: au suivant ! Le modèle change alors, ainsi que l'agencement des cubes. Il faut préciser que les cubes sont comme suspendues dans le vide. Attention donc à ne pas se tromper de direction de saut, vous perdez alors un Qbert sur les trois de départ...
Le temps de résolution de chaque tableau est chronométré ; environ une minute et demi, c'est parfois peu. Un tableau non résolu à temps fait perdre une vie.
A partir du dixième tableau, les choses se compliquent encore. Les cubes ont des faces de trois couleurs, et le modèle demande encore plus de mouvements et de recherches ! Au vingtième tableau,

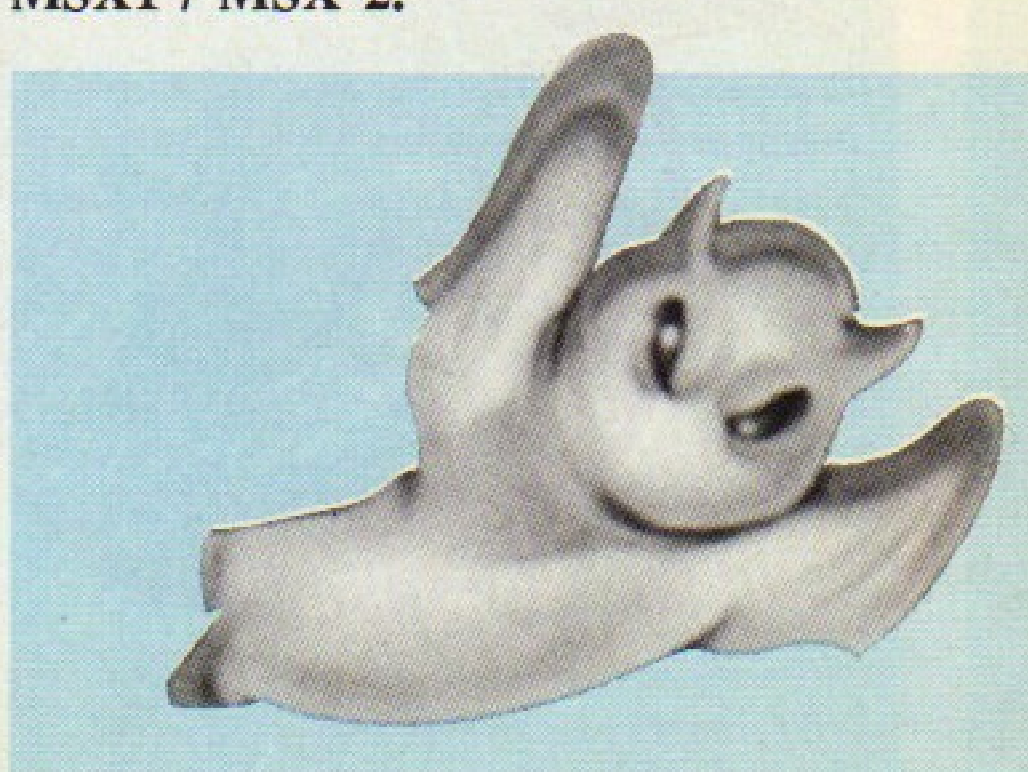



c'est l'horreur : six couleurs différentes par cube, les faces sont toutes distinctes. Bref, on en arrive aux insolubles problèmes de rotations du fameux Rubik's Cube ! C'est pourtant bien pire : les cubes du Rubik's sont tournés par vos doigts, peu de risque de fausses manipulations... Mais quand il s'agit de faire sauter Qbert de cube en cube, avec un joystick, sans le faire basculer dans le vide ! Et de plus, vous êtes limité dans le temps...
En tout, le programme vous propose cinquante tableaux, et cinq niveaux de jeu. A partir du trentième tableau, on vous demandera deux rangées de cinq cubes réussis au lieu d'une ; à partir du quarantième, trois rangées au lieu de deux... Si vous réussissez à aller jusqu'au bout en moins d'un mois de travail quotidien, vous êtes vraiment un champion !

### Wrappy et les autres

Dernière et ultime difficulté : vous n'êtes pas seul ! Sur les cubes se promène une foule de personnages. Des "gentils", les Slimes : si Qbert les attrape, ils peuvent lui permettre, selon leur couleur, de sauter plusieurs cubes, d'être invincible, de stopper le chronomètre, etc. Des très méchants : le Yuggle-Yuggle, qui détruit les cubes dont la face supérieure est de sa couleur ; Mokie, mortel au moindre contact ; Whodunnit, qui poursuit inlassablement le pauvre Qbert ; enfin, Howzzit, le plus déloyal, qui retourne les cubes que vous avez déjà réussis !
Heureusement, les créateurs de Qbert ont prévu un niveau de jeu sans aucun méchant, pour les malheureux débutants... Merci, du fond du coeur !
Enfin, il vous reste à convaincre un ami de jouer contre vous dans la version à deux joueurs. Chacun a son Qbert et son modèle de cube personnel ; mais il n'y a qu'une série de cubes pour les deux... La partie se joue en trois ou cinq manches, comme au tennis. Et elle est d'autant plus acharnée qu'il est possible de pousser dans le vide son adversaire en sautant sur le cube où il se trouve !
Conclusion : un logiciel extrèmement difficile, extrèmement épuisant, extrèmement passionnant !

**Cartouche Konami**
**MSX1 / MSX 2.**



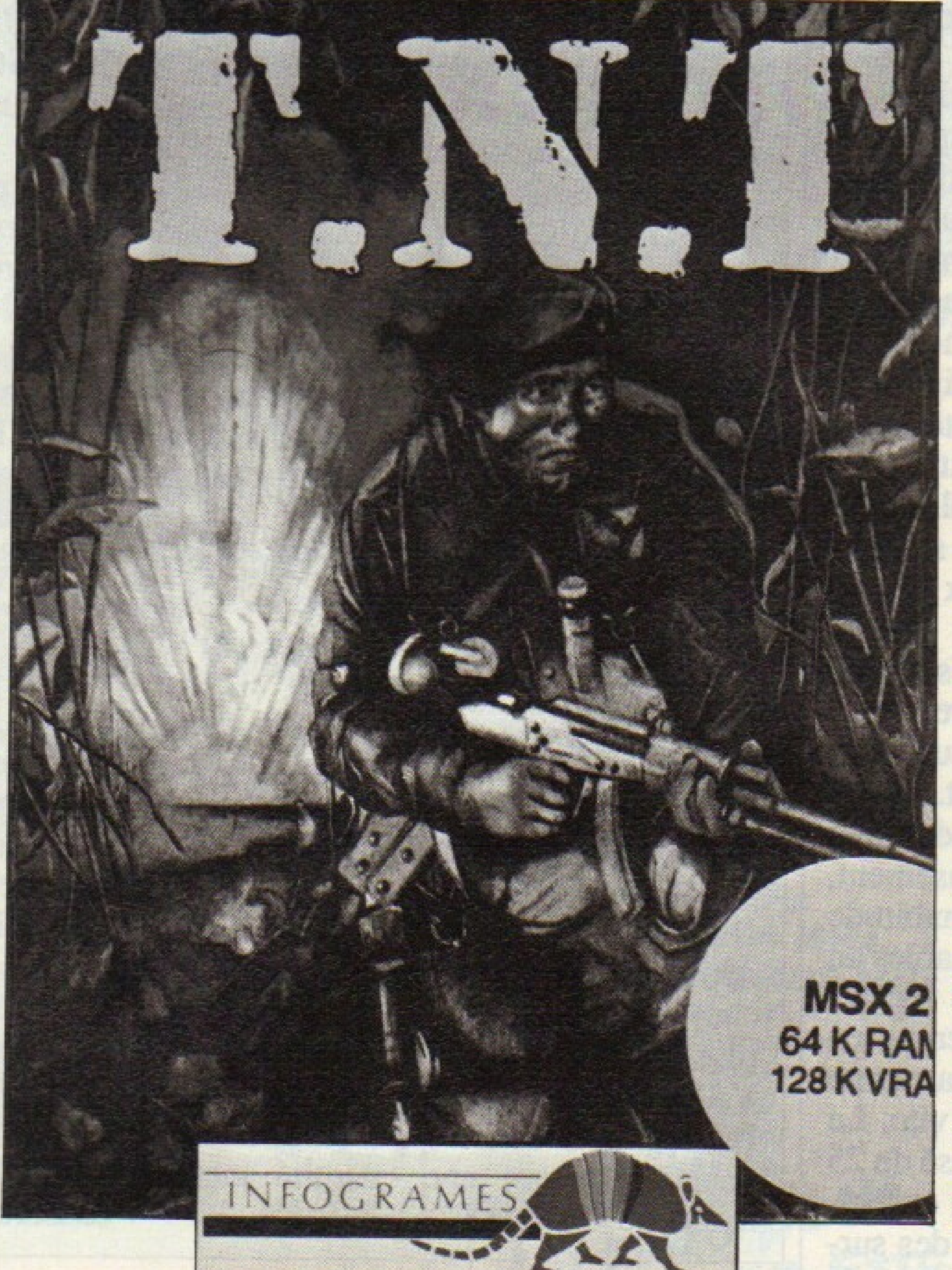
# T.N.T

## Il y a du Rambo dans l'air...

Le héros, par essence, est solitaire. Comme vous en êtes un, un vrai, on vous a parachuté en pleine jungle. Pas un compagnon, pas un animal domestique, rien, rien pour vous soutenir. Si ce n'est une invincible rage de vaincre, qui doit vous mener jusqu'au coeur du camp ennemi. Evidemment, vous en êtes encore très éloigné. Une grande étendue de marais, puis une jungle sombre et épaisse, vous séparent de la base de Khe Sahn. En route !

L'ennemi apparait tout de suite, en ligne, face à vous. Il utilise trois types d'armes, comme vous : la mitraillette, le fusil, la grenade. Mais il a aussi trois gros avantages : d'abord, il n'est pas limité en munitions ; ensuite, il a envoyé à votre rencontre plusieurs centaines d'hommes (il faut au moins ça) ; enfin, il n'a pas à appuyer sur les touches 1-2-3 du clavier pour changer d'arme tout en continuant à tirer frénétiquement avec le joystick... Dur, dur !

L'épreuve du marais est déjà terrible. Il ne faut pas se laisser éblouir par le graphisme, superbe : ennemis en treillis, eaux marécageuses, plantes tropicales, bancs de sable et serpents venimeux, on s'y croirait ! Il s'agit donc d'avancer courageusement vers le haut de l'écran (scrolling vertical) et de progresser sans recevoir de projectiles, sans se bloquer dans la végétation, et sans marcher sur un serpent ! C'est souvent beaucoup pour un seul homme, et les accidents regrettables sont nombreux... On comptera une bonne vingtaine d'essais !




### Le choix des armes

Comme pour le reste du jeu, nous vous recommanderons, dans un premier temps, la mitraillette : très coûteuse en munitions, mais au moins, vous faites du dégat ! Il vaut mieux attaquer chaque adversaire par le flanc, en diagonale plus précisément : car l'ennemi a une certaine tendance à tirer d'abord droit devant lui. Vous pourrez donc le toucher (un seul coup suffit...) avant qu'il ait eu le temps de dire ouf !

Au bout d'un long combat, et si vous avez encore assez d'énergie (chaque projectile reçu vous en enlève, sans vous tuer immédiatement ; merci !) vous parviendrez dans la zone de jungle. Et là, l'écran est vraiment touffu ! Au point que l'ennemi disparait par instant derrière la végétation et que, très vite, vous ne savez plus trop bien où vous en êtes... C'est sans doute le moment de recourir à la touche 4 du clavier, qui vous donne un poignard. Le corps-à-corps est un bonne solution : maintenez le bouton de tir appuyé et avancez sans trembler. Mais ça ne passe pas toujours...

Avec de la chance et beaucoup de courage, vous arriverez aux abords de la clairière et du camp de Khe Sanh : un chemin étroit, limité par deux murs de pierre, y mène. Bref, il va falloir se battre, encore et encore. Alternez la mitraillette ( quand l'ennemi est trop nombreux) et le couteau (pour vous débarrasser des isolés).

TNT rappelle irrésistiblement les jeux d'arcade du style Green Beret, très en vogue depuis la "naissance" de Rambo. Ce serait mentir que de dire que TNT se joue en finesse. Loin de là ! Mais les amateurs de beaux écrans, de tir rapide, et de combats violents se régaleront. Le choix des différentes armes apporte en outre une petite touche tactique à ne pas négliger... Et une mention spéciale pour la page de présentation, remarquablement dessinée, et soutenue par une musique un peu courte, mais efficace.

**Disquette Infogrames**
**MSX 2**

# HYDLIDE

## Joyaux et dragons

***Le royaume où vous viviez paisiblement est maintenant envahi par les monstres les plus cruels. Et en plus, ils ont enlevé votre fiancée ! Trop, c'est trop !***

Hydlide est un des premiers jeux sortis sur MSX2, mais il est loin d'être dépassé : sa conception serait même plutôt futuriste ! L'action se déroule dans un monde médiéval fortement inspiré de Tolkien (son oeuvre littéraire a déjà engendré Donjons et Dragons, Runquest, etc), peuplé par des monstres vraiment atroces. Pourtant le royaume de Fairyland, jusqu'alors protégé des démons par trois joyaux, vivait dans la paix et le bonheur. Mais les joyaux ont été volés et les forces du mal se déchaînent...

Jim, héros du jeu, ne peut donc plus supporter ce désastre... d'autant que sa fiancée à été dérobée avec les joyaux ! Vous entamez donc avec lui un long périple parsemé de monstres et d'armes magiques. Plus vous tuez de monstres, plus votre expérience augmente, et plus votre vitalité et votre force croissent. Quelques fioles précieuses vous redonnent aussi de la vigueur. Malheureusement, les monstres ont la mauvaise habitude de devenir de plus en plus redoutables au fur et à mesure que vous vous renforcez ! Donc, reposez-vous de temps en temps : Jim s'allonge et, selon la nature du sol, récupère plus ou moins vite. Le royaume de Fairyland est composé de 25 écrans, plus quelques caves : un ensemble redoutable qui vous réserve des surprises (méfiez-vous de l'asphyxie et de la noyade). Un plan est indispensable !

Les décors sont superbes, agrémentés de très jolis jeux d'arbres. Peut-être les personnages sont-ils un peu petits... Pour les monstres, pas de problème : ils sont abominablement variés, par leur graphisme comme par leurs pouvoirs. Ce n'est pas le cas de la musique, répétitive et plutôt banale. On notera avec plaisir qu'il est toujours possible de sauver une partie en cours pour repartir du point où on s'est arrêté.

T. et E. Soft a donc réussi un jeu à la fois captivant et subtil, malgré un sujet initialement banal. Et un coup de chapeau pour la page de présentation, tout bonnement géniale.

### LES MONSTRES

**SLIME** : Ces horribles monstres gluants vous pomperont votre énergie au moindre contact. Je vous conseille vivement de les attaquer par les côtés ou par le dessus.

**KOBOLD** : Ce sont les êtres les plus chétifs et pitoyables du royaume. Si vous restez sur la défensive, ils ne peuvent vous atteindre.

**SCORPION** : Le moindre coup de queue engendrera les pires dégâts aussi je vous conseille de les attaquer par le dessus.

**SORCIERS** : Il est conseillé d'éviter leurs boules de feu puis de se jeter sur eux au corps à corps, mais pas par le dessous.

**ROPER** : Si vous êtes sûr de vous, attaquez-les de face, sinon procédez par traîtrise.

**WISP** : Je n'ai aucun conseil à vous donner, c'est bien trop facile.

**GOLDARM ET LES LADY-AMR** : Ce sont comme vous des chevaliers, mais au service du mal ; la ruse s'impose !

**VAMPIRE** : Il faut à tout prix l'attaquer par derrière car ses morsures vous draîneront une quantité inestimable de vitalité.

**CHAUVES-SOURIS ET CHAUVES-SOURIS GEANTES** : No comment !

**EEL** : La seule façon des les tuer est de les poursuivre et de leur asséner de violents coups dans le dos, prenez garde néanmoins à leurs coups de queue.

**DRAGON** : Ce serait vraiment gâcher le jeu que de vous révéler comment le tuer...

**HYPER** : Ce sont des Ropers violets qui se sont aventurés hors du labyrinthe. Ces monstres n'entrent en jeu qu'à un très haut niveau.

**GOBLIN** : Grands monstres noirs armés de massues. Ne les attaquez jamais par le dessous.

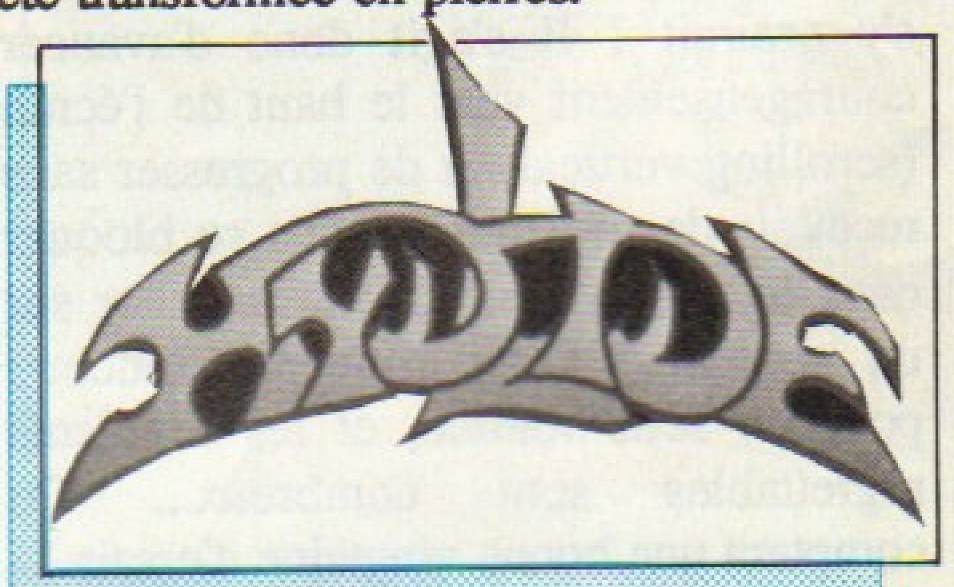
**VARALYS** : Le dernier monstre. Attaquez le toujours en mode Defend et jamais sur les cornes, mais n'oubliez surtout pas que quand vous vous restaurez, lui ne se restaure pas... Une fois ce monstre tué, Jim obtiendra la troisième FAIRY et vous vous verrez rougir sous les baisers de votre bien-aimée !

**GRENTUNS** : Des chevaliers franchement faibles...

**SHELTON** : Ces squelettes ne vous causeront guère d'ennuis !

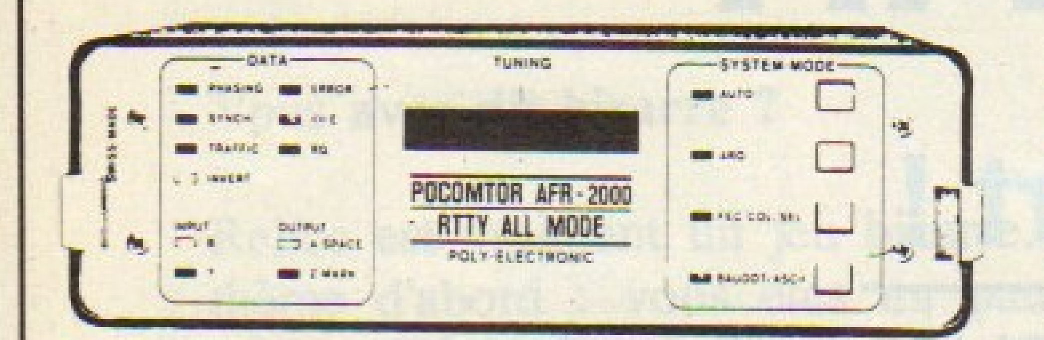
### TRUCS ET ASTUCES

- La salle C5 est d'un calme étonnant.
- On ne peut entrer dans l'île E 1,2 qu'après avoir tué le dragon.
- Quand vous serez entré dans le château, vous devrez prendre la tombe centrale de la troisième salle, puis ressortir et aller chercher les objets magiques sur les anciens cours d'eau. Puis revenir tuer le Varalys.
- Si vous divisez la salle située sous celle du Varalys en 4 parties égales et que vous vous placez au milieu du côté gauche (vous me suivez, j'espère) de la partie supérieure droite, les sheltons ne viendront pas vous ennuyer.
- Vous ne pourrez trouver la potion et le diamant vert que lorsque l'eau aura été transformée en pierres.

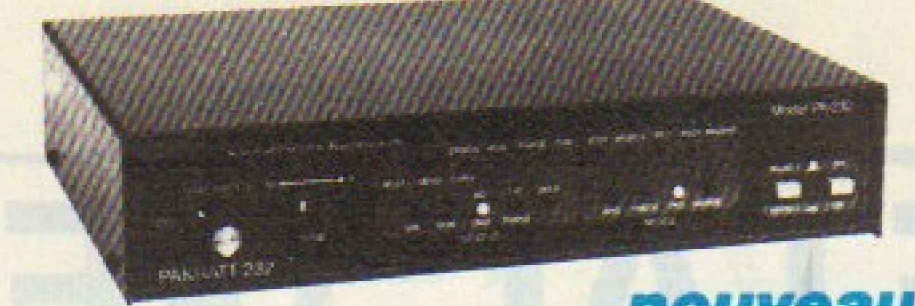


## DECODEURS

- RTTY - CW - AMTOR
- PACKET RADIO
- FAC-SIMILE

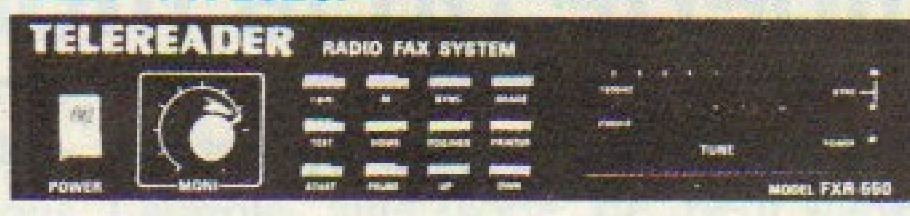



**POCOM - AFR 1000.** Modèle économique.
**POCOM - AFR 2000.** Nouveau décodeur automatique RTTY : Baudot et ASCII - TOR (ARQ/FEQ). Affichage sur écran vidéo et sortie RS 232C.
**POCOM - AFR 2010.** Idem AFR 2000 avec CW.
**POCOM - AFR 8000.** Idem AFR 2000 avec CW et affichage par cristaux liquides.



**nouveau**

**AEA - PK 232.** Contrôleur de Packet Radio. Programme de communication interne 300, 1200, 2400, 4800 et 9600 bauds. Décodage et protocole pour CW, RTTY (Baudot et ASCII), AMTOR, PACKET. HF et VHF. Modem VHF/HF/CW. Bande passante automatique.
**AEA - PK 232C.** Nouveau modèle tous modes + FAX.




**TELEREADER - FXR 550.** Décodeur fac-similé universel. Affichage sur écran vidéo. Sorties imprimante et TTL. Vitesse 60/90/120/180/240 t/mn. Alimentation 12 V.
**TELEREADER - FXR 660.** Modèle haute résolution avec sauvegarde par disquette.



**TELEREADER - CD 670.** Décodeur RTTY : Baudot et ASCII - AMTOR : mode L (FEQ/ARQ) - CW : alphanumérique, symboles - Moniteur CW incorporé. Vitesses CW : 4 à 40 mots/minute, automatique - RTTY : 45,5 - 300 bauds - AMTOR : 100 bauds. Sortie : UHF (CCIR, standard européen) - Vidéo composite - Digitale RGB - Parallèle Centronics. Affichage LCD 2 x 40 caractères. 2 pages de 680 caractères.




**TELEREADER - CWR 880.** Décodeur CW, RTTY (BAUDOT, ASCII, JIS), TOR (ARQ, FEC, AMTOR), shift 170, 425 et 850 Hz. Affichage LCD de 2 x 16 caractères. Sortie vidéo et UHF.

**GENERALE ELECTRONIQUE SERVICES**
68 et 76 avenue Ledru-Rollin
75012 PARIS
Tél. : (1) 43.45.25.92
Télex : 215 546 F GESPAR
Télécopie : (1) 43.43.25.25

**G.E.S. LYON :** 48, rue Cuvier, 69006 Lyon, tél. : 78.52.57.46.
**G.E.S. COTE D'AZUR :** 454, rue des Vacqueries, 06210 Mandelieu, tél. : 93.49.35.00.
**G.E.S. MIDI :** 126, rue de la Timone, 13000 Marseille, tél. : 91.80.36.16.
**G.E.S. NORD :** 9, rue de l'Alouette, 62690 Estrée-Cauchy, tél. : 21.48.09.30 & 21.22.05.82.
**G.E.S. CENTRE :** 25, rue Colette, 18000 Bourges, tél. : 48.20.10.98.

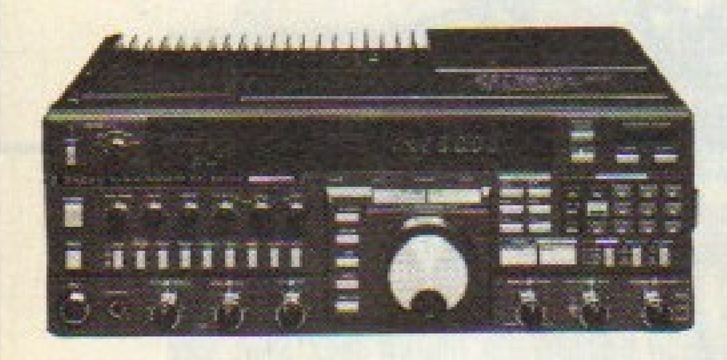
Prix revendeurs et exportation. Garantie et service après-vente assurés par nos soins. Vente directe ou par correspondance aux particuliers et aux revendeurs. Nos prix peuvent varier sans préavis en fonction des cours monétaires internationaux. Les spécifications techniques peuvent être modifiées sans préavis des constructeurs.

## EMETTEURS-RECEPTEURS

**nouveau**
**YAESU - FT 767GX.** Transceiver compact, réception 100 kHz à 30 MHz, émission bandes amateurs. Modules optionnels émission/réception 6 m, 2 m et 70 cm. Tous modes sur toutes bandes. Etage final à MRF422. Boîte de couplage HF automatique. Pas de 10 Hz à 100 kHz mémorisé par bande. Wattmètre digital et SWR mètre. 10 mémoires. Scanning mémoires et bandes. Filtre 600 Hz, filtre audio, IF notch. Speech processor, squelch, noise blanker, AGC, marqueur, atténuateur et préampli HF. 100 W HF, 10 W VHF/UHF. En option : interface CAT-System pour Apple II ou RS232C.



**nouveau**
**YAESU - FT 757GXII.** Transceiver décamétrique **nouvelle technologie,** couverture générale de 500 kHz à 30 MHz en réception, émission bandes amateurs. Tous modes + entrée AFSK et Packet. 100 W. Alimentation 13,8 Vdc. Dimensions 238 x 93 x 238 mm, poids 4,5 kg. Option interface de télécommande pour Apple II ou RS 232C et cartouche MSX.



**nouveau**
**YAESU - FT 727R.** Transceiver portable 144-146 MHz et 430-440 MHz. FM. 0,5 W/5 W. 10 mémoires. 1 mémoire clavier. 1 mémoire canal d'appel pour chaque bande. Scanning. Affichage LCD fréquence et S-mètre. VOX. Voltmètre tension batterie. CAT-System.



**YAESU - FT 726R.** Transceiver 144 MHz /432 MHz. Tous modes. 10 W. 220 V et 12 V. Options : réception satellites et 432 MHz.



**nouveau**
**YAESU - FT 290RII.** Transceiver portable 144 MHz. Tous modes. 2 VFO. 10 mémoires. Scanning. Noise blanker. 2,5 W.



**nouveau**
**YAESU - FT 23R.** Transceiver portable 144 MHz. FM. 10 mémoires. Boîtier métallique. Affichage LCD fréquence et S-mètre. 2 à 5 W suivant pack alimentation.
**YAESU - FT 73R.** Idem mais 430 MHz et 1 à 5 W suivant pack alimentation.

## RECEPTEURS-SCANNERS

**60 à 905 MHz**
**YAESU - FRG 9600.** Récepteur scanner de 60 MHz à 905 MHz. Tous modes. 100 mémoires. Option interface de télécommande pour APPLE II.



**60-89 MHz
118-136 MHz
138-174 MHz
406-495 MHz**
**AOR - HX 850E.** Récepteur scanner portable. AM-FM. 20 mémoires. Poids 560 g. Dimensions 145 x 65 x 44 mm (sans antenne).

**nouveau Le plus petit 2.350 FTTC**



**AOR - HX 4200E.** Récepteur scanner version mobile et fixe (non illustré).

**25 à 550 MHz
800 à 1300 MHz**
**AOR - AR 2002F.** Récepteur scanner de 25 MHz à 550 MHz et de 800 MHz à 1300 MHz. AM / NBFM. Dimensions : 138 x 80 x 200 mm.



**26-30 MHz 60-88 MHz
115-178 MHz
210-260 MHz
410-520 MHz**
**YASHIO - BLACK JAGUAR - BJ 200S.** Nouveau modèle. Récepteur scanner portable. AM-FM. 16 mémoires.

**nouveau modèle 2.150 FTTC**



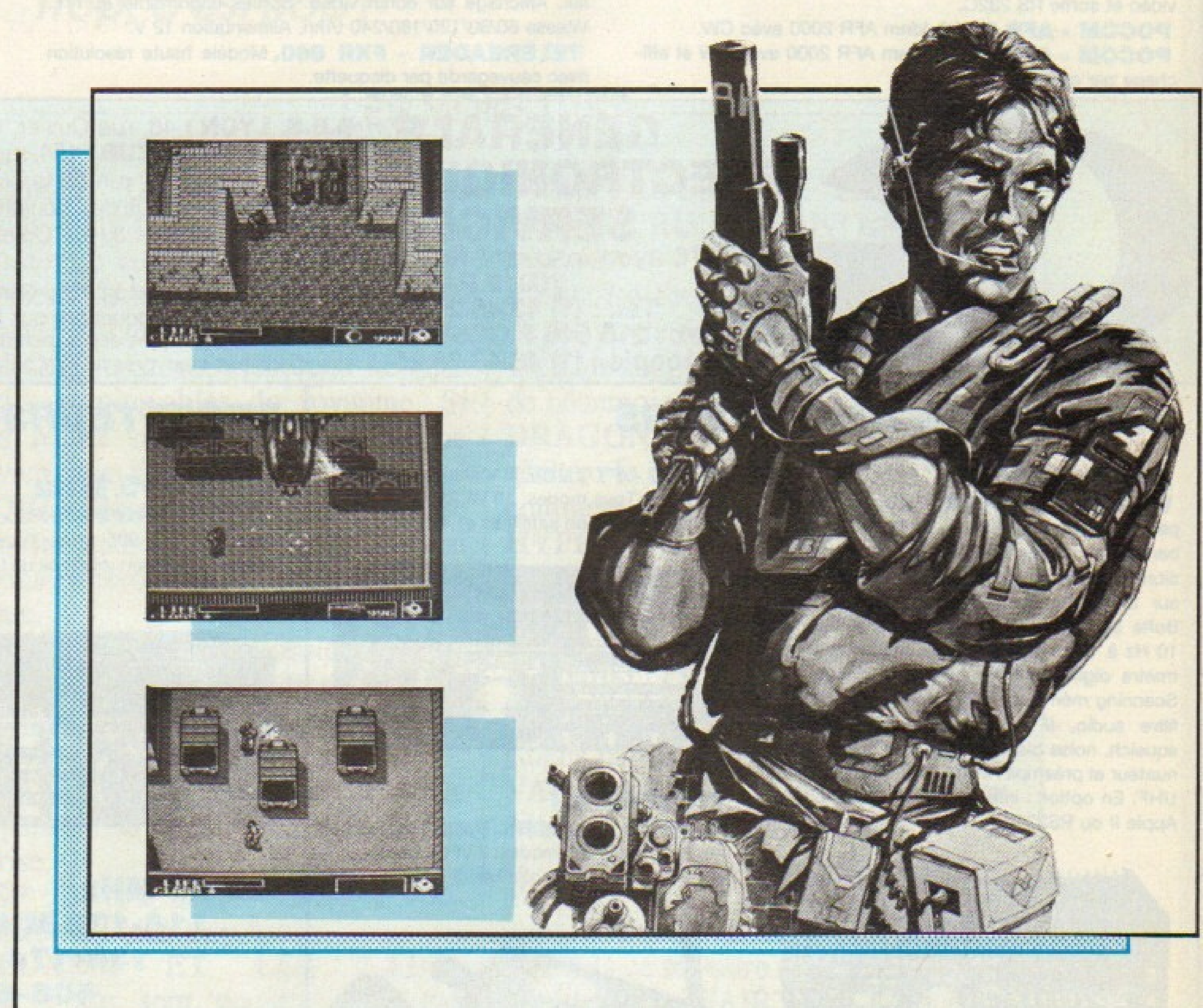

**2.250 FTTC**



# METAL GEAR

## La liberté ou la mort !

***Ce type-là est peut-être plus fort que Rambo... Plus armé en tout cas ! Et la mission est vraiment impossible...***



Un peu d'écume à la surface de l'eau... Notre héros arrive. Il jaillit du flôt et escalade sans effort le mur d'enceinte Le voici dans la place ! Mais où ? Et pour quoi faire ? Un message radio va nous renseigner. Changement d'écran, le "big boss" parle : il faut se glisser dans la citadelle ennemie. Eviter absolument de se faire repérer par les gardes. Trouver ses armes et ses moyens de défense sur le terrain. Et surtout délivrer les otages, enfermés au quatre coins de ce repaire. Enfin, si possible : survivre.

### Un endroit très fréquenté

L'ennemi lutte apparemment de toutes ses forces contre le chômage, et a engagé un nombre considérable de gardes. D'ailleurs, ils sont extrèmement dévoués et accomplissent leur travail avec beaucoup de zèle. La preuve : dès qu'ils aperçoivent "le héros" (son nom est tenu secret), ils lui tirent aussitôt dessus, appellent tous leurs petits copains, et déclenchent l'alerte générale...
Au début donc, mieux vaut être discret comme un fantôme. Comme les différentes salles sont encombrées de murets, de chars et de caisses, la tactique consiste à se cacher derrière ces abris et à en jaillir dès que les gardes ont le dos tourné. On finit d'ailleurs par deviner leurs mouvements. Avec un peu de patience, notre héros finit par rencontrer des camions, et il y trouve une carte magnétique, une ration de survie, et des jumelles.
La carte magnétique permet d'ouvrir certains passages et d'avancer dans la citadelle. C'est précieux : les portes franchies délimitent les sections du jeu, et, si vous mourez, vous repartez juste lelà de la dernière porte...et non au début !
ation de survie redonne des forces au ›s. Il en a besoin : la barre rouge qui indique le niveau baisse gereusement dès qu'il y a combat : un garde ; la ration remet ce niveau siment à son maximum. Attention : mieux vaut manger la ration *avant* de mourir !
Quant aux jumelles, nous n'avons pas réussi à les utiliser ! Sans doute n'avons-nous pas été assez loin... Car le masque-à-gaz, lui, révèle vite son utilité ! Une salle pleine de gaz nocif sera fatale au héros négligent... On mettra donc le masque avant d'entrer. Mais pour sortir, il faut utiliser la carte magnétique, et le héros ne peut se servir que d'un seul objet à la fois... Moralité : foncez à travers la porte qui s'ouvre sans attendre une totale asphyxie !

### L'enfer !

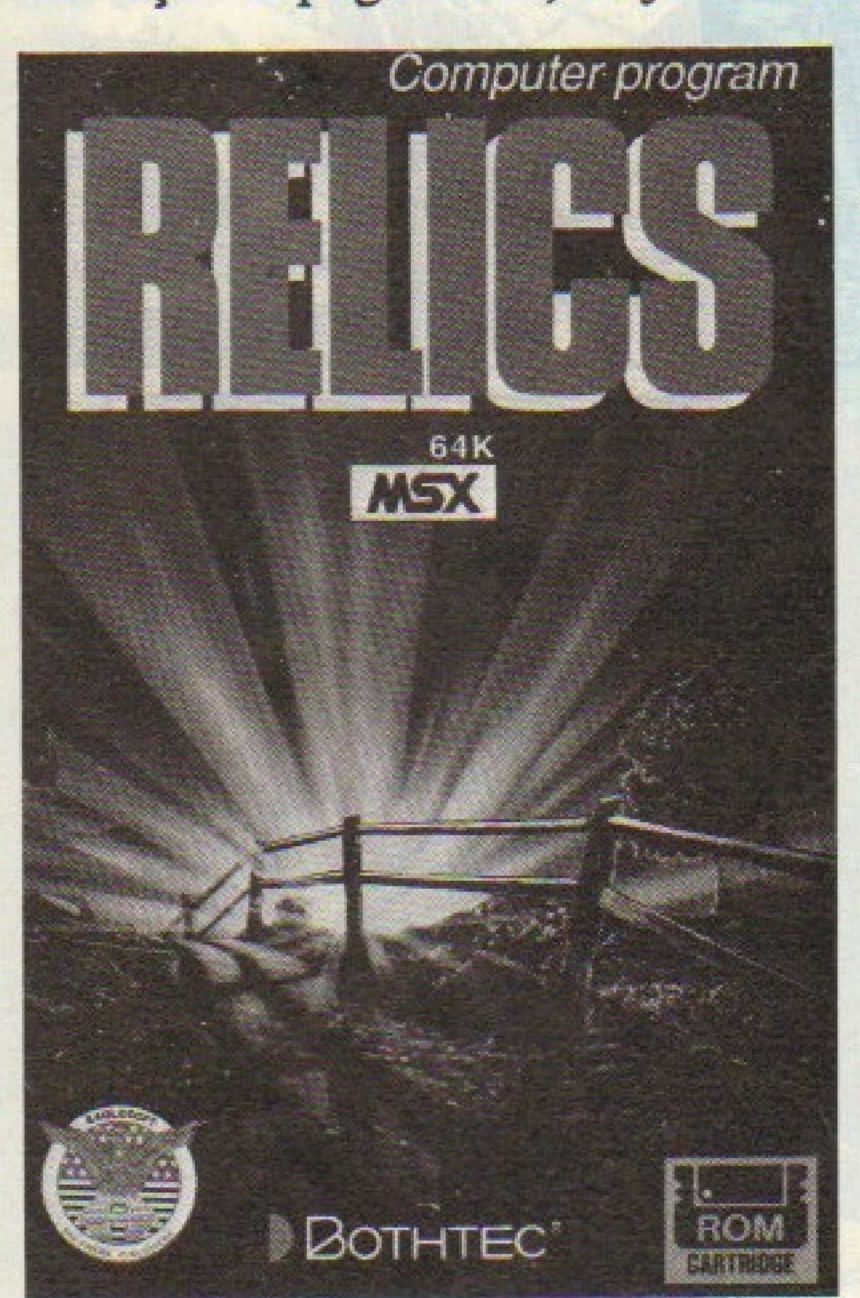
La citadelle est immense ; chaque salle est dessinée avec un luxe de détails éblouissant ; des surprises innombrables attendent le héros : rouleau métalique qui menace de l'écraser, pièges dans le dallage, caméras de surveillance, gardes cachés dans des camions, etc, etc. Bref, c'est du MSX2 en cartouche, et de la meilleure veine. On retrouve l'imagination de Vampire Killer, et l'ambiance de Rambo. Avec plusieurs écrans annexes: un pour le choix des armes, un pour les objets ramassés, un pour la radio qui permet de contacter le Big Boss. Metal Gear ne vous demandera pas de tirer dans tous les sens (il vaut même mieux l'éviter, le boss vous l'a demandé),mais pas mal de tactique et d'astuce.

**Cartouche Konami - MSX 2**

# RELICS

**Vous avez dit bizarre ?**

Relics est vraiment un jeu bizarre. Le thème d'abord : vous êtes un pauvre spectre informe, et vous partez à la recherche d'un corps qui puisse vous accueillir. Le premier que vous rencontrez, c'est un lapin ! Pas très noble, mais au moins il saute haut et loin...
Vous vous trouvez en fait au royaume des ombres, dans un château dont vous parcourez les salles. Tous les personnages que vous rencontrez ne sont pas vos ennemis. Certains iront jusqu'à vous donner leur corps (salut, le vilain lapin !) et leurs pouvoirs. D'autres vous tueront au premier contact. Moralité : il faut vite apprendre à les reconnaître...
Souvent, en s'approchant, ces personnages vous parlent, dans toutes sortes de langues. Ce message s'affiche en bas de l'écran : il est toujours incompréhensible ! Comment le décoder ? A vous de trouver... Il est d'ailleurs possible de s'emparer d'objets au fil des salles, et certains sont indispensables.
Vous connaissez votre état de santé par divers indicateurs (dont un coeur qui bat de façon répugnante !). Ajoutez à tout



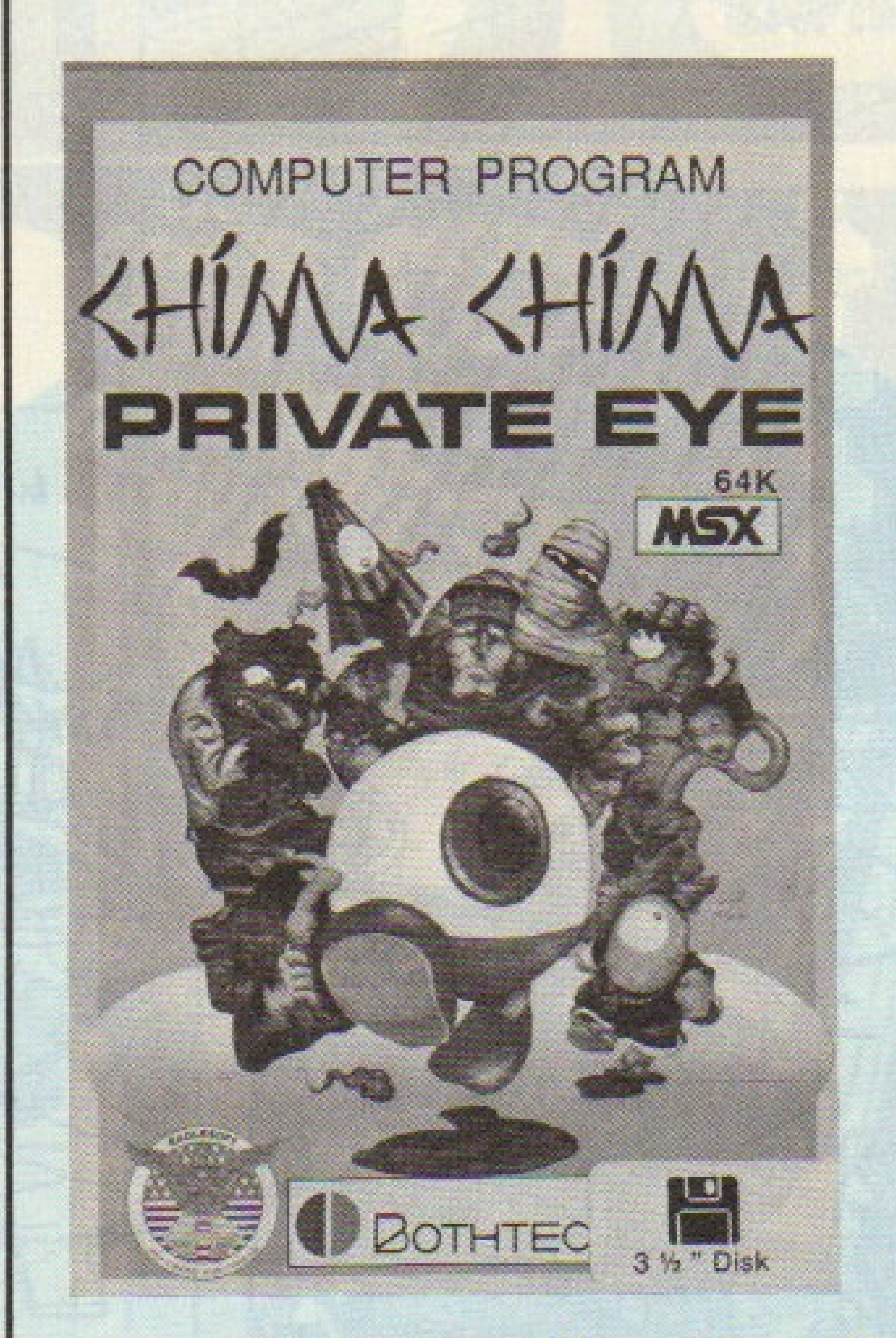

cela que le but de votre mission vous est absolument inconnu, et vous aurez compris : Relics n'est pas un jeu comme les autres ! Mais très prenant...

**Cartouche mega-rom Aackosoft**

# CHIMA CHIMA

**Un oeil de braise...**

Au tout premier contact, Chima Chima déçoit un peu. Le champ de jeu est simple, une sorte de petit labyrinthe avec quatre routes circulaires se rejoignant en un carrefour central. A ce carrefour, vous, ou Chima : un gros oeil monté sur pattes ! Au centre de chacune des quatre routes, un ordinateur, qui



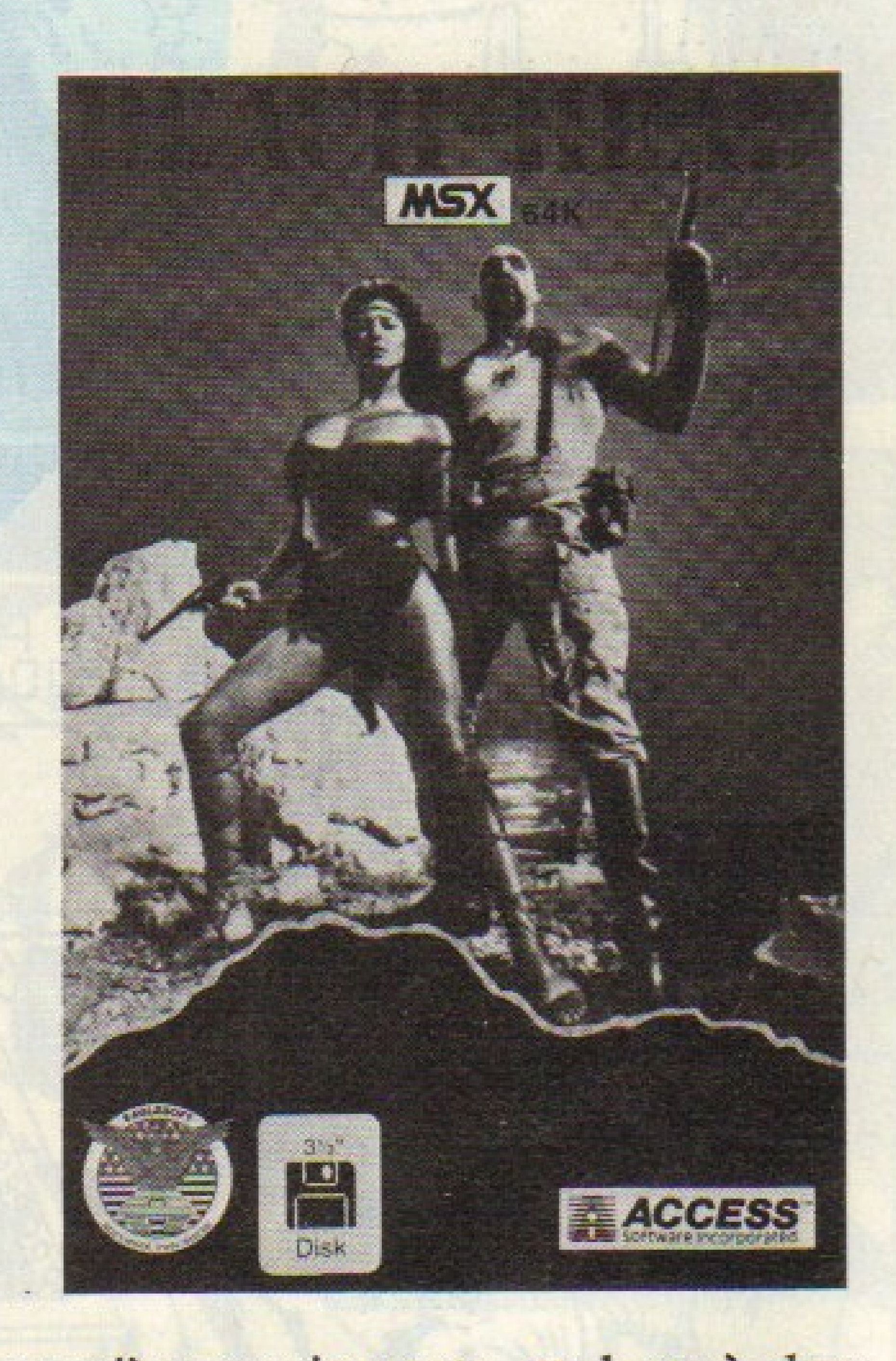

commence à s'agiter... Pour faire naître des démons qui vont vous poursuivre !
Une variante du Pac-Man ? Non. Chima lance des boules de feu qu'il dirige le long des routes. Une seconde pression sur le bouton de tir : boum !, la boule de feu explose et détruit tout autour d'elle. Et même Chima, s'il traine dans le coin... Il s'agit donc d'installer Chima dans un emplacement stratégique d'où il puisse piloter tranquillement ses boules de feu. L'ennemi est rapide, il faut bien choisir le lieu et le moment d'explosion. De plus, si une même explosion tue trois démons, Chima se voit offrir une superbe voiture... pour passer au tableau suivant ! C'est d'ailleurs son intérêt, car les démons sont à la longue trop nombreux pour être exterminés...
Un logiciel tout en finesse, difficile et passionnant à maîtriser.

**Cassette/disquette Aackosoft**

# BEACH-HEAD

**Assaut général !**

Beach-Head n'est plus un jeu comme les autres : c'est devenu un classique, un véritable point de référence pour les logiciels de combat guerrier. La mission se décompose en trois parties : d'abord, conduire votre flotte vers une plage stratégique pour y établir une tête-de-pont. Mais faut-il passer par l'embouchure de la baie en étant repéré à coup sûr, ou se faufiler par un détroit discret... mais miné ?! Une fois votre flotte repérée, le combat aérien commence : un exercice de tir amusant où il faut bien régler la hausse des canons. Si quelques-uns de vos navires en réchappent, la plage est à vous. Vous y débarquez alors un certain nombre de chars (moins vous aurez subi de dommages pendant la traversée, plus vous pourrez en débarquer), qui doivent se frayer un passage au beau milieu des forces terrestres ennemis. Et enfin, c'est l'attaque finale de la forteresse, défendue par un énorme canon... A vous d'en détruire les points stratégiques avant d'être frappé à mort ! Une aventure




guerrière passionnante, seul ou à deux joueurs, sur trois niveaux de difficulté. En fait, le niveau de jeu le plus élevé ("hard") est presque impossible à réussir.

**Cassette/disquette Aackosoft**

# HARD-SOFT

SCENARIO : CHEVALIER    DESSIN : XAVIER



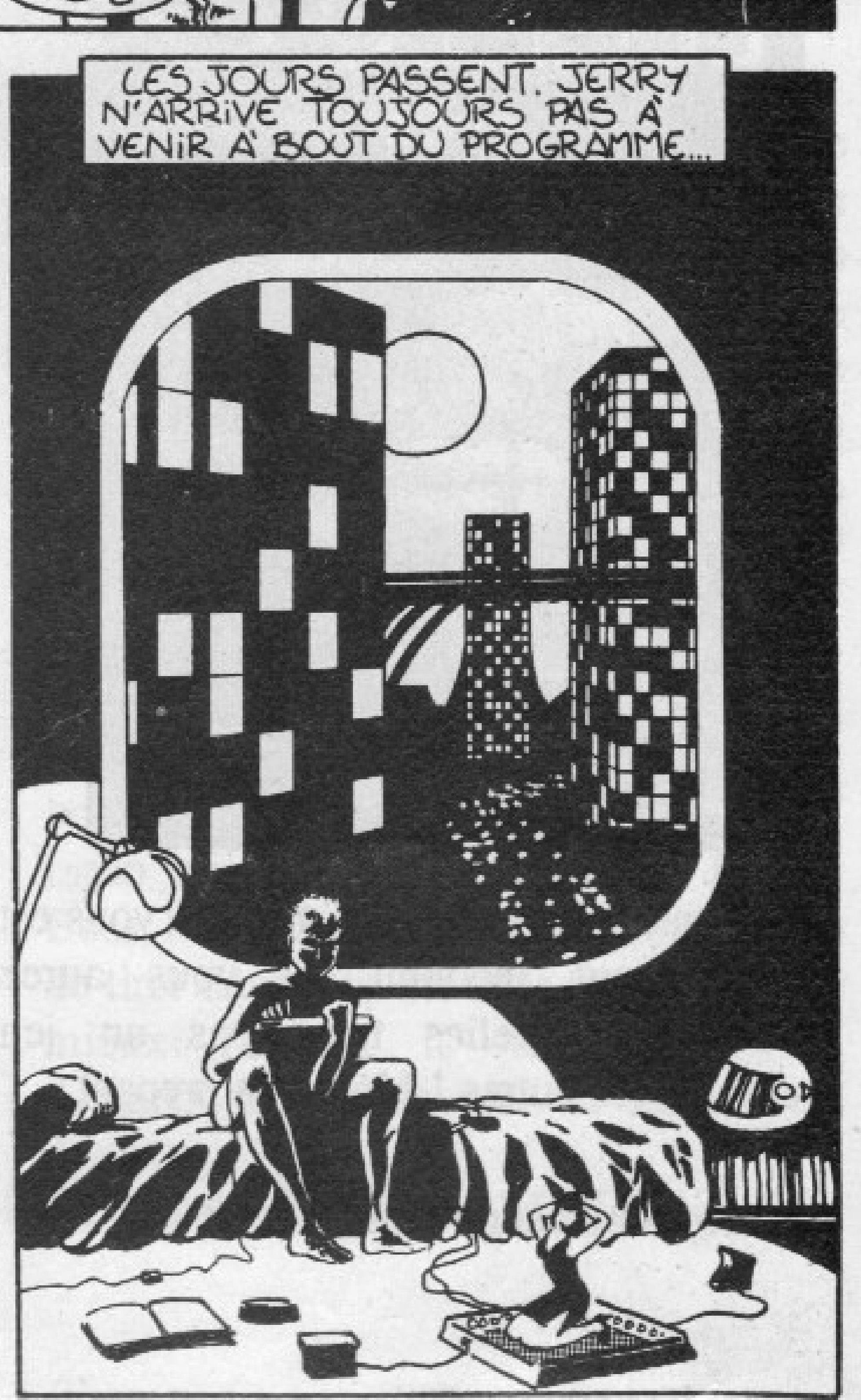


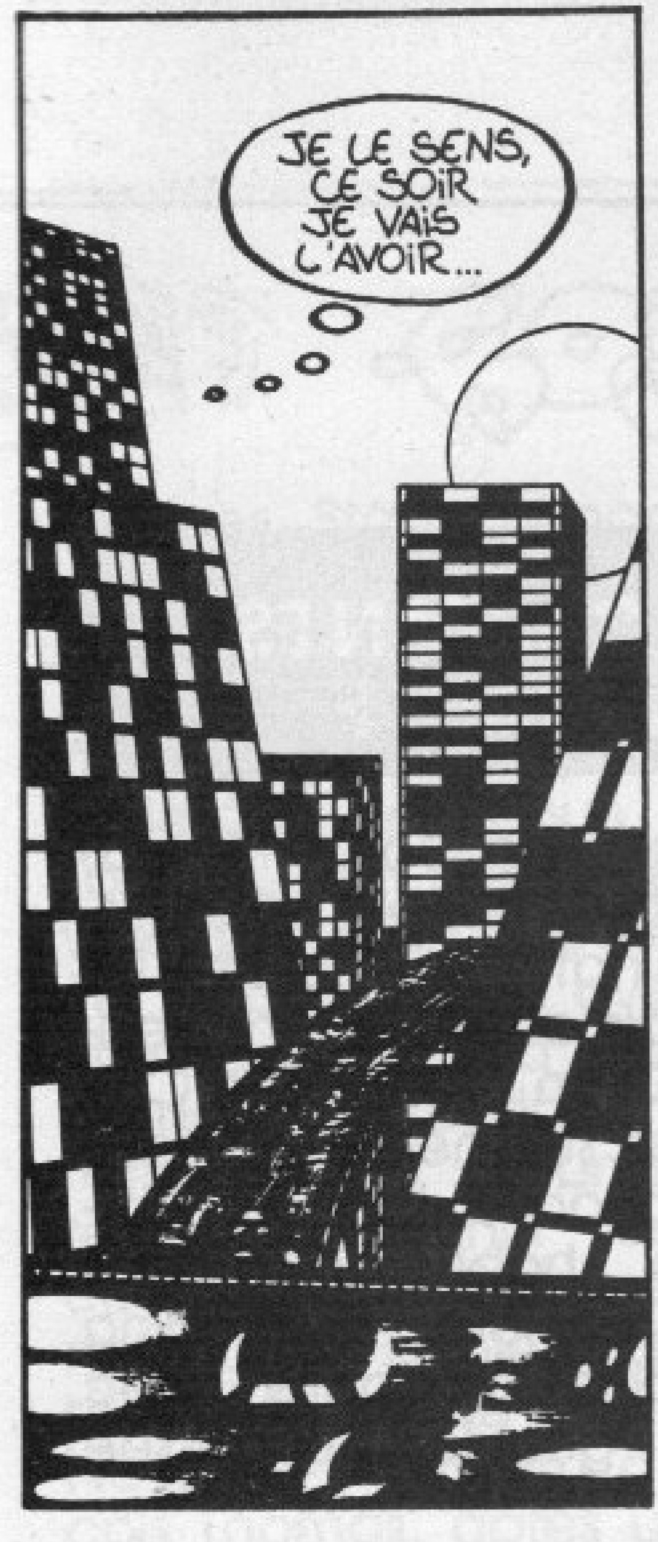











JE LE SENS, CE SOIR JE VAIS L'AVOIR...


UN FULL PAR LES AS! ...JE TE TIENS MIGNONNE... À POIL!!
ENFIN!...


COME ON JERRY, COME WITH ME!


!? ELLE... ELLE M'A APPELLÉ PAR MON NOM! JE... JE RÊVE...


...IL NE PENSE PLUS QU'À SES JEUX! IL NE MANGE PLUS, NE DORT PLUS, QUAND À SES ÉTUDES JE NE T'EN PARLE MÊME PAS. TU DEVRAIS LUI PARLER TU ES SON PÈRE APRÈS TOUT.
TU EXAGÈRES TOUJOURS TOUT À SON ÂGE ON AIME JOUER, C'EST NORMAL...


TU AS FAIM, JERRY?
...OUI, M'MAN, FAIM, TRÈS FAIM!! ...
FIN




# NOUVEAU FORMAT !

Coup de chapeau aux **Editions J'AI LU**, qui rééditent désormais en format de poche quelques uns des plus grands noms de la B.D., de Binet à Tardi, en passant par Pratt, Mordilla, Franquin et Gotlib (RHAA LOVELY....).

Nouveau format de poche, mais attention les planches ne sont pas réduites au format de poche. Non ! Plus judicieux ! Les auteurs eux-mêmes ont redécoupé leurs planches pour transformer par exemple un album de 48 pages en un mini album de 160 pages.

Désormais quand la B.D. vous manque dans le métro, au resto, sur la lune ou ailleurs, vous pourrez sortir de votre poche les aventures de Gaston Lagaffe ou de Gil Jourdan.

Excellente initiative ! Chers Bédéphiles vous pourrez ainsi vous procurer cette année plus de 46 titres signés des plus grands noms de la B.D. et à un prix lui aussi tout petit. (Liste sur demande aux **Editions J'AI LU**, 27 rue Cassette, 75006 PARIS).

## LAIYNA

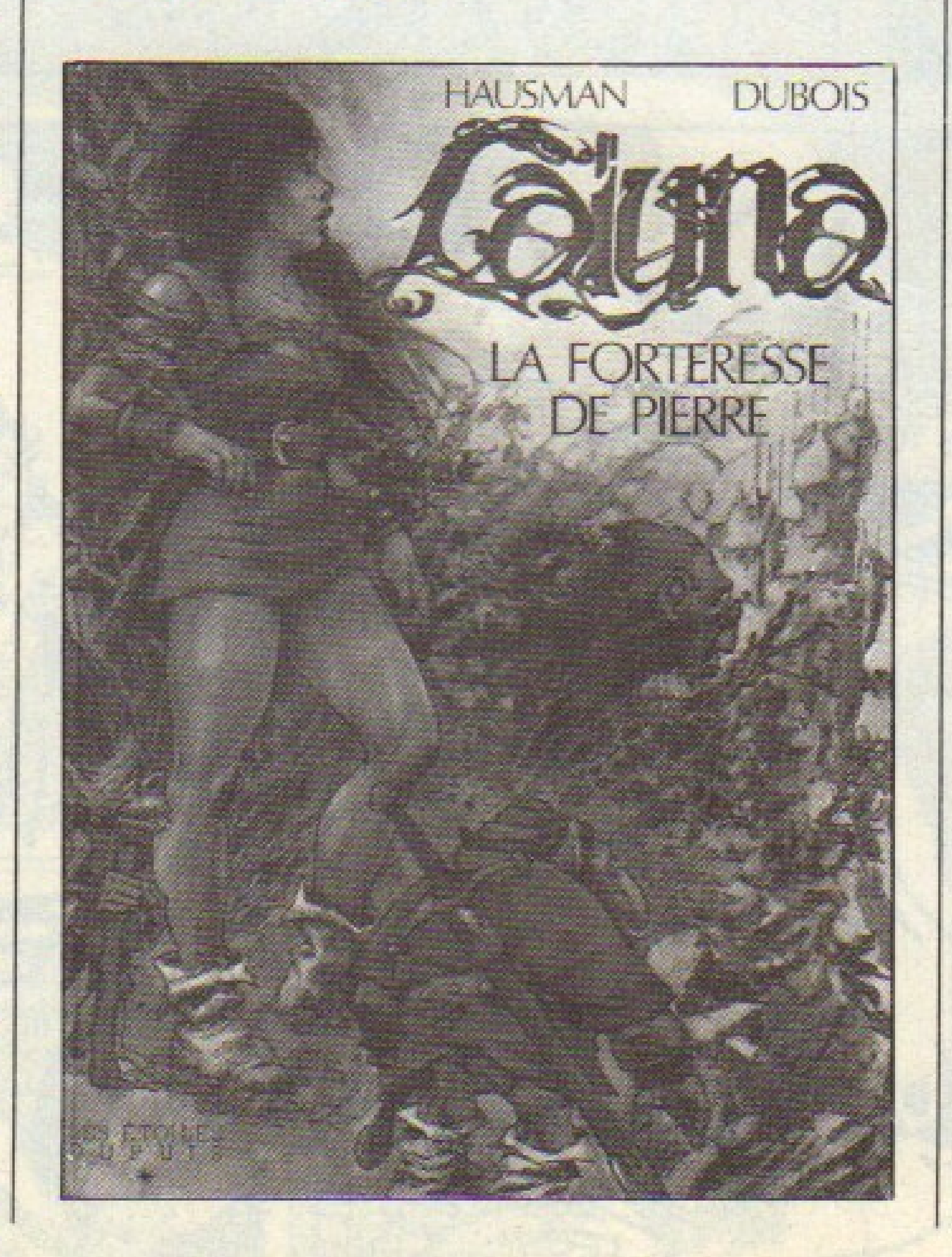
Du nouveau chez Dupuis, je dirais même plus : du renouveau dans leur politique. On s'était habitué à des produits au look Dupuis : Spirou et Fantasio, Sophie et Cie, Gaston Lagaffe, en passant par les Schtroumphs, Benoît Brisefer et les autres... Sans changer leur fond, les Editions Dupuis vont éditer des albums différents de leur production.

**Laiyna** en est un exemple et même un très bel exemple. René Hausman, le dessinateur, s'il est un nouveau dans la bande dessinée, est avant tout un illustrateur au talent immense. Ses oeuvres : La forêt secrète, Le roman de renard, Les fables de La Fontaine, Les contes de Perrault et Le bestiaire insolite. (Autant de grands albums disponibles chez Dupuis.)

**Laiyna**, c'est un peu le livre de la jungle au pays merveilleux des Elphes, des lutins et fées. Après l'assassinat de ses parents, Laiyna est éduquée dans la forêt enchantée par les magiciens. Dans ce milieu féérique elle apprend les rites magiques, sous l'oeil bienveillant de l'homme sauvage qui l'a pris sous sa protection. Mais un jour, des chasseurs capturent le protecteur, l'équilibre de la forêt est perturbé. Le petit monde qui l'habite se révolte et Laiyna va partir délivrer son ami...

Le graphisme de Hausman reste celui de l'illustrateur, ce qui ajoute encore plus de charme à cette oeuvre originale.

**Laiyna - La Forteresse de Pierre -**
Par Hausman et Dubois
Editions Dupuis.

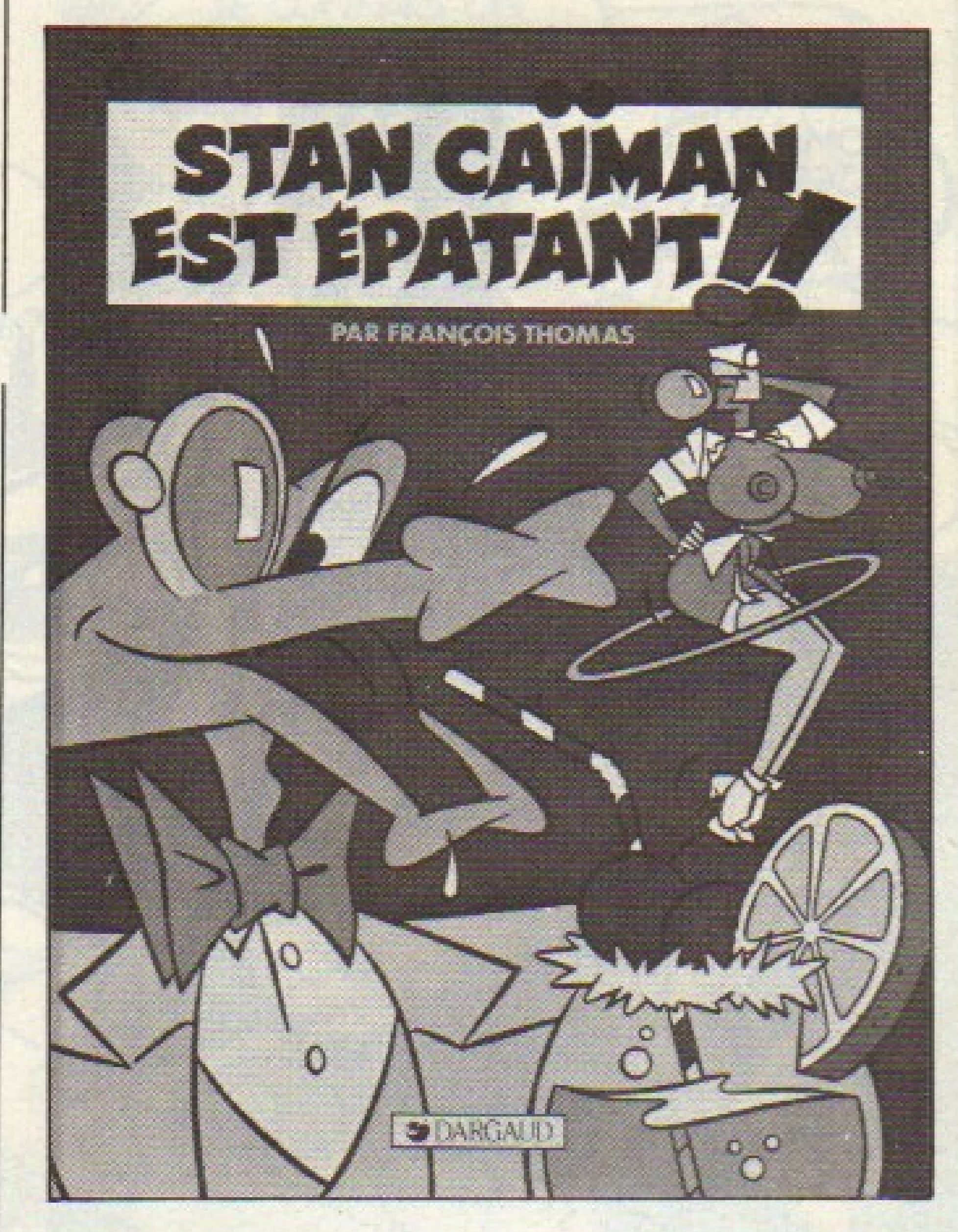






## STAN CAIMAN EST EPATANT !

Son auteur François Thomas aussi ! Dandy courtois, scénariste et dessinateur, il aime les femmes, mais attention une seule à la fois ! Son héros, Stan Caïman, en est submergé (curieux pour un crocodile, isn'it ?). Moitié homme, habillé d'alpaga, chaussé bicolore (standing oblige), moitié crocodile avec une belle "gueule" rehaussée




d'un monocle, Stan Caïman évolue dans un décor dont le quotidien est peuplé de créatures callipyges aux poitrines imposantes. Il les aime et les frappe. "Rien de tel qu'un état semi-comateux pour révéler le niveau de distinction d'une femme", pense Stan. En dehors de sa passion pour les femmes, Stan aime l'art et sa fortune. il doit cette dernière à ses qualités de faussaire (le plus grand de New York). Mais avant tout il adore les vieilles "Peugeot", berlines vertes avec housses de skaï, et protège-volant en schprountz. Après le terrible accident qu'il a eu en compagnie d'une de ses nombreuses

femmes, Stan Caïman se retrouve dans la clinique du docteur Synovitch. Peu importe le sort de sa passagère, sa tristesse est grande quand il apprend que sa belle 203 est fichue. Nicephore Toupet, son fidèle et lubrique valet (que l'on découvre dans le 1er album des aventures de Stan Caïman) va essayer de le consoler en fabriquant (avec les restes de sa défunte passagère) un machin déco-coratif, cubiste, esthétique et fonctionnel, qui, oh génie du fidèle valet, secoue la salade !
Né le 1er Avril 1951 à Paris, François Thomas, après une carrière dans la publicité (c'est lui qui a fait le logo du mariage de Pilote et Charlie) s'est consacré depuis 1981 à la bande dessinée : "La cracheuse du cirque Zaroff" (1981) aux Editions du Cygne ainsi que "CROCO DREAM" (1982) et en 1984 apparition chez Pilote de Stan Caïman, qui se concrétise chez Dargaud en 1985 avec "Stan Caïman le héros chic à la queue verte" suivi par "Stan Caïman est épatant".

**Stan Caïman est épatant** de François Thomas
Editions Dargaud

## NEIGE

Passionné d'ésotérisme et de fantastique, Didier Convard est déjà connu des amateurs de B.D. pour ses albums "Les Huit Jours du Diable" et " Le Neuvième Jour du diable" (Editions du Lombard).
Il s'est associé au dessinateur Christian Gine pour créer, en tant que scénariste, le premier album d'une saga prometteuse : **Neige.**
Cet album fait beaucoup penser au film "Mad Max 2" avec son atmosphère post-apocalyptique.
Ici aussi l'humanité a été presque entièrement anéantie, non par un cataclysme nucléaire mais par un refroidissement d'une partie de la planète, causé par le dérèglement d'une centrale météorologique chargée de réglementer les saisons.




Ainsi donc, au vingt-et-unième siècle, les Etats-Unis d'Europe se trouvent-ils plongés dans un hiver rigoureux et sans fin où la neige, le froid et la glace sont le lot quotidien. C'est la "malédiction d'Orion", du nom de l'ordinateur responsable de cette catastrophe.
C'est dans ce décor que se déroulent les aventures de Neige, enfant dont les parents ont été tués et qui devient amnésique. Il cherchera inconsciemment à les venger et retournera dans la ville fortifiée. Il y rencontrera Lenton et, à ses côtés, combattra les hordes barbares qui assiègent les remparts. Et Lenton lui fera découvrir les réserves du sérum qui guérit le mal d'Orion...

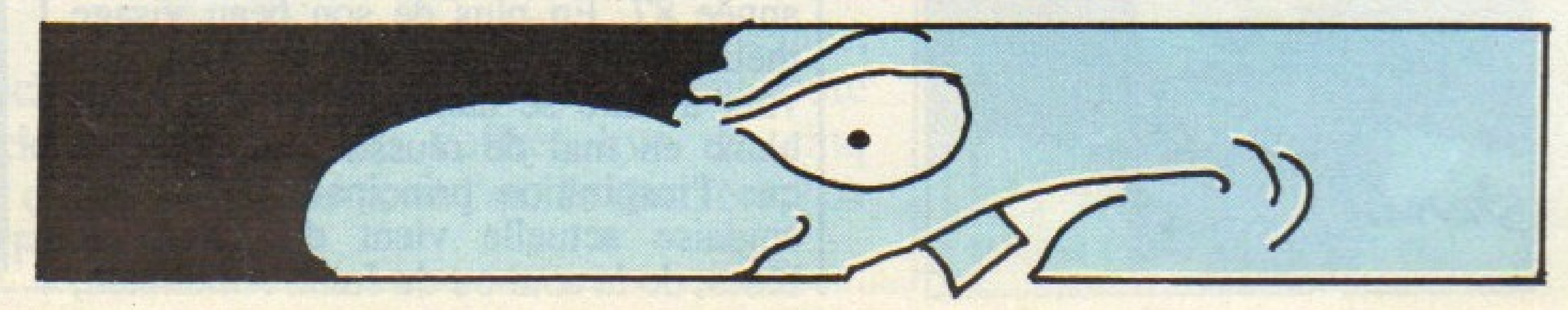
**NEIGE** - "Les Brumes Aveugles" par Gine et Convard
Editions du Lombard

## LA NUIT DES FRELONS

Au dix-septième siècle, pendant la guerre de Trente Ans, un cirque ambulant s'installe pour quelques jours à Iverois, un petit village.
Le vieux Sharon, qui fait partie du cirque, est prêt à tout pour gagner un écu et il profite de la fête pour prostituer ses deux filles : Tania et Ania. Lazare, un jeune fermier vivant seul avec sa mère, tombe amoureux de Tania et l'enlève à l'emprise de son père.
Ce dernier les pousuivra, aidé par quelques coquins qu'il aura soudoyés.
Lazare trouvera aide et refuge chez Guyon, son demi-frère, mais sa mère sera brûlée vive, suite aux fausses accusations de sorcellerie de Sharon.
La vengeance de Lazare et Tania sera terrible...




**LA NUIT DES FRELONS** par Marc-Renier et Davanne
Editions Casterman









## JULIAN COPE

### *UN SAINT SORT DE L'ENFER*

Personnage étrange à la blondeur fragile enveloppée de cuir noir, **Julian Cope** possède l'ardeur troublante et tourmentée des rockers devenus mythes. Si l'on peut déceler sur scène, au travers de sa plastique corporelle, l'ambigüité animale du Bowie première période, sa voix et ce qu'elle exprime, à travers un jeu où le reptile le dispute au félin, évoque sourdement le fantôme de Jim Morrison et l'ectoplasme d'Iggy Pop. Que l'on ne s'y trompe pas, cependant, **Julian Cope** n'est pas une simple éponge qui aurait absorbé ses principales influences. **Julian Cope** a déjà su créer les bases de son propre mythe. Non pour avoir intitulé son superbe et récent album "**Saint Julian**" (par dérision et provocation), mais bien pour avoir connu une trajectoire extrêmement aventureuse à travers le rock des années 80.

**Julian Cope** apparaît sur la scène post-punk/new wave de la fin des années 70 à la tête d'un gang ravageur issu de la région de Liverpool, **The teardrop Explodes.** Un album manifeste, "**Kilimanjaro**" sort en 1980. Mais très vite, la personnalité chaotique du leader du groupe engendre sa rupture. Oiseau de nuit prêt à tenter toutes les expériences, **Julian Cope** s'est choisi la dérive pour mode de vie : l'alcool et l'acide, qu'il ingurgite en abondance finissent par le priver de son meilleur potentiel artistique. Ainsi les deux premiers albums qu'il enregistre en solo se révèlent décevants. Adepte de ce "dérèglement de tous les sens" prôné par Rimbaud, Julian dérape bientôt, poussé par son désir auto-destructeur. Lors d'un concert à Londres, il brise, en plein délire, son pied de micro et entreprend de se lascérer le ventre avec les extrémités cassées. Pour éviter que ce genre de scène ne se répète, son management lui fait fabriquer un pied en tubulures beaucoup plus solides, sur lequel il peut également s'appuyer s'il chancelle. Et c'est à partir de là que se développe ce qui est devenu aujourd'hui son principal gimmick de scène : cette sorte de perchoir de perroquet qu'il manie tour à tour comme un objet sexuel, une arme ou une entrave ridicule à l'expression de son corps.

Le retour fracassant de **Julian Cope** sur la scène rock 87 est aussi inespéré que magistral. Avec son titre fétiche, "**World Shut Your Mouth**" ("Monde ferme la"), il signe l'une des chansons les plus lucides et les plus cinglantes de la production anglaise récente. Quant à ses spectacles, le public parisien pourra enfin juger de la cohésion exemplaire de son nouveau groupe et de l'étrange fascination exercée par ce rocker illuminé par la rédemption, le 12 octobre à l'Elysée Montmartre. A ne pas manquer.

---

## SUZANNE VEGA

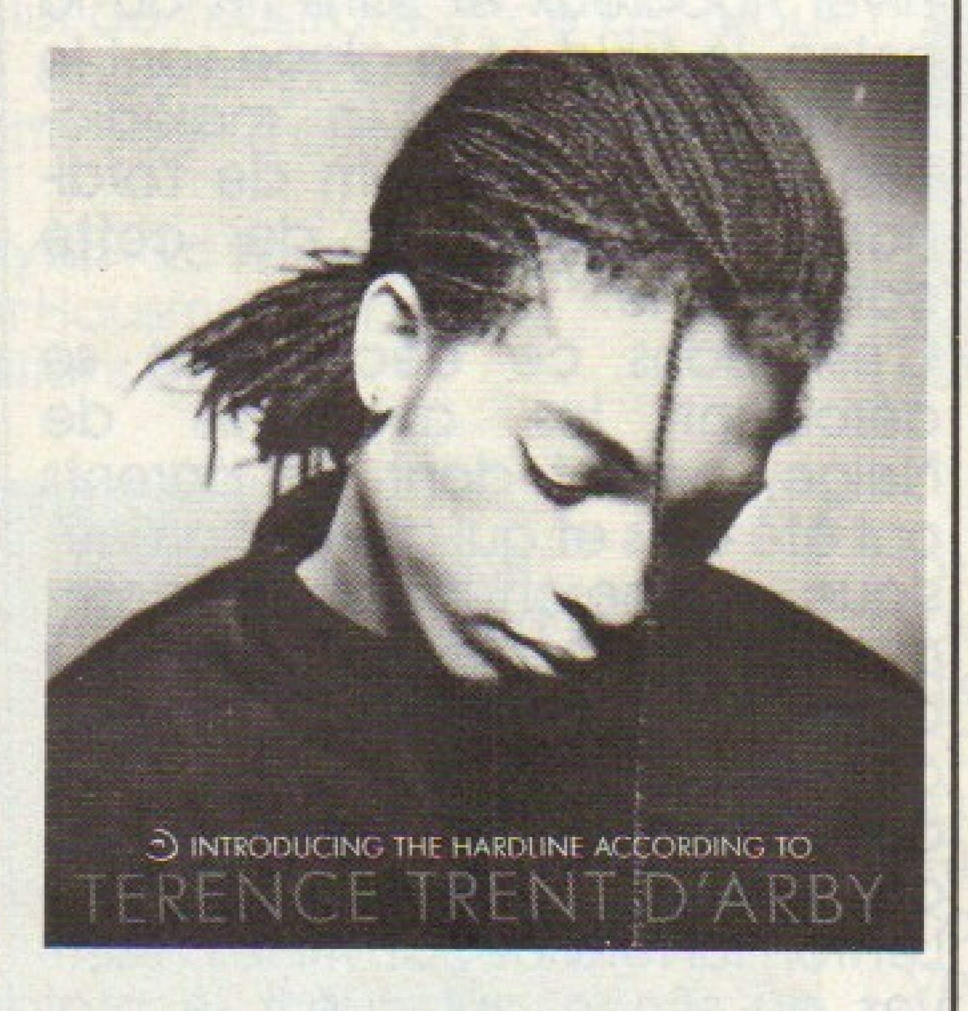
### *"Solitude Standing" (A&M/Polydor).*

Suzanne Vega est de ces artistes qui vous enveloppe dans leur intimité dès la première note. Ici, pour parvenir à capturer votre attention dans l'instant même où ses lèvres effleurent le micro et où sa voix, entre la gravité du songe et le velours de l'attente amoureuse, frôle votre oreille frémissante, sa témérité va jusqu'à laisser courir la mélodie a cappella de la première chanson du disque et à n'en dévoiler le play back instrumental qu'à la dernière. Entre les deux extrémités de cette boucle, huit perles où l'émotion s'ourdit des rêves et des éclairs de lucidité dans un tourbillon de poésie elliptique. Musique pour la tendresse ou pour le vague à l'âme, ce disque peut vous être une précieuse compagnie.




## TERENCE TRENT D'ARBY

### *"Introducing The Hard Line According to Terence Trent D'Arby" (CBS).*




Bombardé au sommet des hit-parades anglais à peine son premier 45 tours sorti, puis avec le second, enfin avec cet album, Terence Trent D'Arby est incontestablement LA sensation de cette année 87. En plus de son beau visage métis, le garçon possède, en effet, une voix à faire se damner plus d'un petit blanc en mal de réussite, alors même que l'inspiration principale de la pop anglaise actuelle vient du rythm & blues, de la soul ou du funk. Américain, D'Arby a dû tomber tout petit dans la marmite du beat. Il le prouve ici avec une superbe démonstration de virtuosité sur tous les registres. On regrettera seulement que les orchestrations et arrangements ne soient pas à la hauteur de la qualité vocale du jeune homme et qu'il n'ait pas su choisir un producteur pour le canaliser dans sa fougue juvénile. Cela dit, ce premier album suffira amplement à nous faire patienter jusqu'au prochain.

## SALIF KEITA

### *"Soro" (Syllart/EMI).*

La voix la plus pure de l'Afrique de l'Ouest enfin enregistrée dans les conditions optimum offertes par les

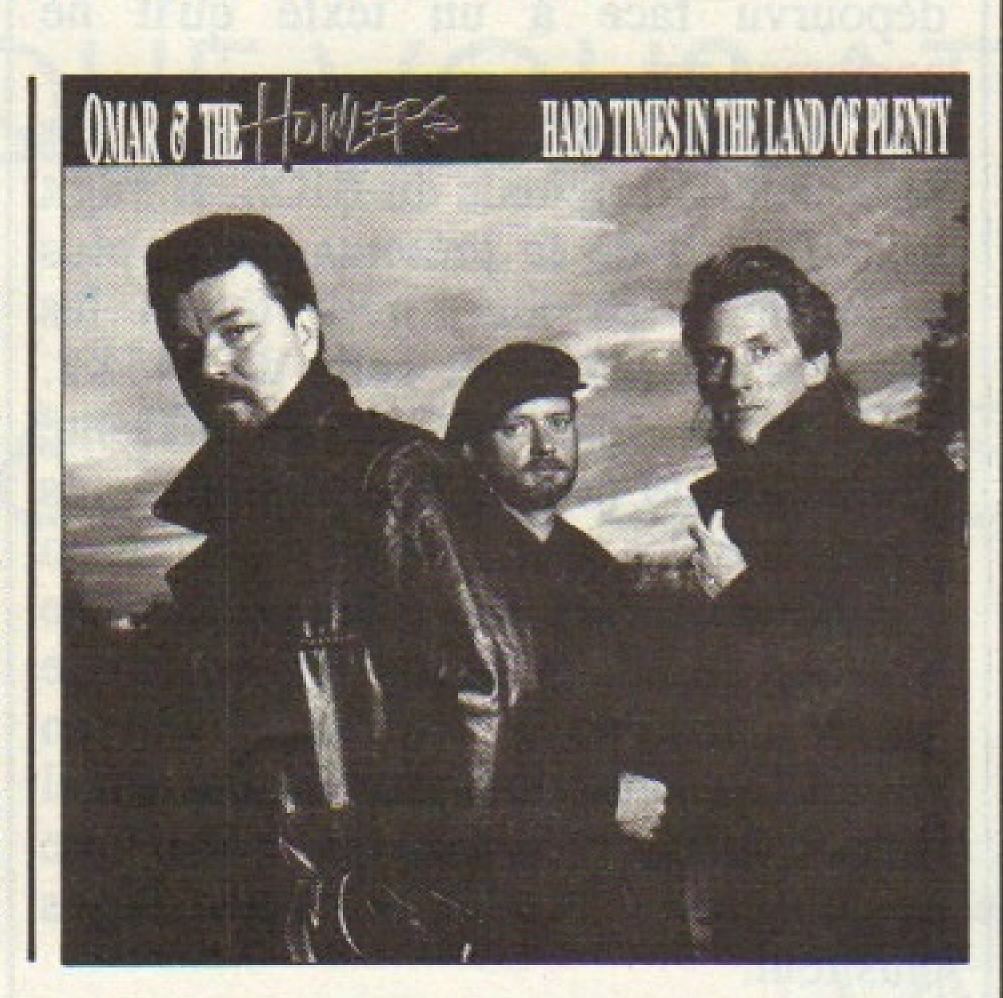


studios parisiens. Si nous avons attendu longtemps, que dire de Salif, lui-même ? Emmigré en France depuis quatre ans après une alléchante proposition de contrat, le grand maître du chant mandingue se retrouvait, pour de sombres histoires de contrats et de luttes d'influences, livré à lui-même et à ses démons. Têtu et incapable de la moindre concession, Salif entamait une longue traversée du désert, jouant peu et sans moyens, vivant d'expédients.
Pendant que les Mory Kante et autres Touré Kunda recevaient succès et honneurs, Salif Keïta, l'albinos, vivait la vie des emmigrés maliens et sénégalais. Et pourtant, la beauté de "Soro" semble proportionnelle à l'intensité des souffrances vécues par son auteur. Entre l'impérieux appel à la danse de "Soro (Afriki)" et l'émotion déchirante de "Sanni Kegniba", Salif, épaulé par les deux merveilleux arrangeurs que sont François Bréant et Jean-philippe Rykiel, réalise ici l'un des plus beaux joyaux de la musique africaine moderne.

## OMAR AND THE HOWLERS

***"Hard Times In The Land Of Plenty" (CBS).***

Vous êtes fatigué des tous ces ersatz que l'on vous refile pour du rock'n'roll ? Vous aimez ce qui est vrai, brut, rude et bien balancé ? Vous appréciez surtout ces voix de hurleurs trempés au whisky et au tabac ? Vous êtes en particulier très amateur du son texan des Fabulous Thunderbirds ou de ZZ Top, cet héritage direct du rock et du boogie des bluesmen noirs du Sud ou vous avez la nostalgie de Creedence Clearwater Revival ? Alors vous pouvez acheter ce disque les yeux fermés. Il est fait pour vous !




## MICRO-TCHATCH

* **Le Salon de la Musique** ouvre ses portes au public du mardi 15 au dimanche 20 septembre, de 11h à 19h, à la Grande Halle de La Villette. Si l'on sait déjà que tous les instruments possibles et imaginables seront cuisinés à la sauce MIDI, gageons que les soft musicaux, qui faisaient une entrée timide sur le Salon 86, y auront cette année une place de choix.

* Rien ne va plus pour le rock à la télé. Même l'excellent **Rock Report** disparaît, avec le départ d'Antoine Decaunes pour TF1, où il lance un magazine tournant autour de la musique, mais certainement pas exclusivement réservé au rock. Face au PAF, rockers, tendez l'autre joue....

* **Bruce Sprinsteen** annonce, à la surprise générale, la sortie de son prochain et neuvième album, intitulé **"Tunnel of Love"**, à la fin septembre. Pour qui nous prend-il ? Croit-il que plus personne ne se souvient des reports et des atermoiements qui ont jalonné la sortie de presque tous ses disques ? Serait-ce là une manoeuvre destinée à relancer les ventes, bien maigres par rapport au score prévu, du coffret live de cinq disques sorti l'année dernière ? A suivre...

## CONCERT PREVUS

*Septembre :*

- **Johnny Hallyday** : à partir du 15 à Paris (POP Bercy).

- **R.E.M.** : le 16 à Paris (La Cigale).

- **The Call + X +10 000 Maniacs** : le 17 à Paris (La Cigale).

- **Stranglers + Little Bob Story** : le 19 au Bol d'Or.

- **Peter Gabriel + Youssou N'Dour** : le 23 à Strasbourg, le 24 à Lyon, le 26 à Toulouse.

- **Trashing Doves** : les 25 et 26 à Paris (Locomotive).

- **Blow Monkeys** : le 26 à Paris (La Cigale).

- **Rosie Vela** : le 28 à Paris (La Cigale).

Octobre :

- **Kid Créole & the Coconuts** : le 1° à Paris (Zénith).

- **Bob Dylan + Tom Petty** : le 7 à Paris (POP Bercy).

- **Julian Cope** : le 12 à Paris (Elysée Montmartre).

- **Bryan Adams** : le 14 à Paris (Zénith).

- **Chris Isaak** : les 14 et 15 à Paris (La Cigale), le 16 à Nancy.

- **Wild Ones** : le 16 à Paris (La Cigale).

- **Kool & the Gang + Dazz Band + SOS Band** : à partir du 17 à Paris (Zénith).

- **John Hiatt** : le 20 à Paris (Locomotive).

- **Stephan Eicher** : les 21 et 22 à Paris (La Cigale).

- **Mint Juleps** : les 29 et 30 à Paris (Théâtre de la Ville).

# PRATIQUE DU MSX2

***Enfin un livre sur le MSX2 !***

***Ecrit par Eric Von Ascheberg, pionner du MSX en France, ce recueil très complet de 292 pages s'annonce comme un futur best-seller.***

Jusqu'à présent, le possesseur de MSX2 désirant programmer, ou tout simplement exploiter un peu mieux son ordinateur n'avait presque aucun renseignement à sa disposition. Cet ouvrage comble un vide certain en tant que premier livre consacré spécifiquement au MSX2.

Ce livre a été conçu pour apprendre au lecteur à maîtriser toutes les possibilités du MSX2, puis ceci étant fait, pour servir de manuel de référence. Il sera également d'une grande aide pour le développeur de logiciels. Il aborde en effet tous les aspects permettant de programmer le MSX2 de manière efficace, notamment en langage machine. Il suffit de citer quelques titres de chapitre pour s'en persuader : "Les slots et le Memory Mapper", "BIOS (Basic Input Output System", "Les variables systéme et les hooks", "Le processeur graphique (V9938)". Notons que pour chaque fonction décrite, l'auteur précise s'il s'agit d'une spécificité MSX2 ou si la fonction existe également sur MSX1. Comme, par ailleurs, le livre aborde des sujets qui n'avaient encore jamais été traités (par exemple, comment créer de nouveaux mots clefs en Basic), il pourra aussi être fort utile aux possesseurs de MSX1.

"Pratique du MSX2" comporte certains atouts. Le premier est l'illustration de chaque fonction par un ou plusieurs exemples en langage machine ou en Basic. La compréhension se trouve ainsi facilitée et le lecteur ne se trouve jamais dépourvu face à un texte qu'il ne comprend pas.

Le second atout consiste en une présentation originale du BIOS. Il s'agit tout d'abord de la présentation la plus complète à ce jour, avec toutes les routines du MSX1 et celle du MSX2. Mais cette liste du BIOS présente l'avantage de donner tous les éléments indispensables à une utilisation immédiate. Par exemple la routine SNSMAT (lecture du clavier) est suivie par le détail de la matrice clavier en AZERTY. Ainsi lorsque l'on fait appel à cette fonction, il n'est pas nécessaire de consulter une table cinquante pages plus loin.

L'atout suivant concerne le processeur vidéo. En effet, l'auteur consacre plus de 70 pages au fantastique V9938 et donne enfin le détail de toutes ses possibilités.

Le dernier atout, et non des moindres, est la présence du chapitre six "Des applications types". Ce chapitre montre la marche à suivre et donne des listings pour, par exemple : "Traiter les erreurs liées aux disquettes", "Détourner le RESET", "Manipuler la souris en langage machine", "Utiliser les codes CTRL et ESC", "Passer des paramètres du Basic au langage machine", "Trouver de la ram en pages 0 et 1" ou encore "Faire de la musique en langage machine".

L'ouvrage "Pratique du MSX2" est sans conteste LE livre sur le MSX2 que tout le monde attendait. Comme il donne de surcroît de nombreux renseignements sur des fonctions MSX1 (codes ESC, simuler une cartouche, l'instruction CALL) dont personne n'avait encore parlé, "Pratique du MSX2" devrait devenir l'ouvrage de référence sur le système MSX.

# CD-I

## LE FUTUR D'AUJOURD'HUI EST DEJA LA DEMAIN

***La révolution technologique permanente qui secoue le monde à coups de puces et de circuits imprimés semble tendre, à long terme, vers une certaine unicité. Des domaines qui, auparavant, s'ignoraient, vont, dans un futur très proche, fusionner pour préparer l'espace électronique du troisième millénaire.***

### 600 MEGA OCTETS !

Le CD-I, ou compact-disc interactif, sera en 1988, l'exemple le plus frappant de ce rapprochement. Il trouvera sa place entre votre téléviseur et votre chaîne hi-fi et sera tout à la fois lecteur de disques compact et de vidéodisques ainsi qu'ordinateur de haut niveau. Tous les disques laser actuels tourneront sans problème sur le CD-I mais celui-ci pourra aussi lire des disques d'une durée maximale de ... 20 heures ! Et même, en codage phonétique, il permettra de stocker jusqu'à 10 000 heures d'écoute ! Il pourra également stocker et restituer des images (de 5 500 à 60 000 suivant le procédé de stockage) ainsi que du texte en quantité phénoménale grâce à la capacité de ses 600 méga-octets orchestrés par le processeur 68070 de Signetics, compatible avec le célèbre 68000 de Motorola.

Inventé par PHILIPS, qui en partagea les brevets avec SONY afin d'en faire un standard, le CD-I règnera probablement sur le monde électronique de demain, comme l'a fait auparavant la cassette audio, autre invention de PHILIPS volontairement mise dans le domaine public.

### MSX 3

Mais au fait, SONY-PHILIPS - standard - compatibilité, ne voilà -t-il pas, chers MSX Maniacs, une chanson que nous connaissons bien ?

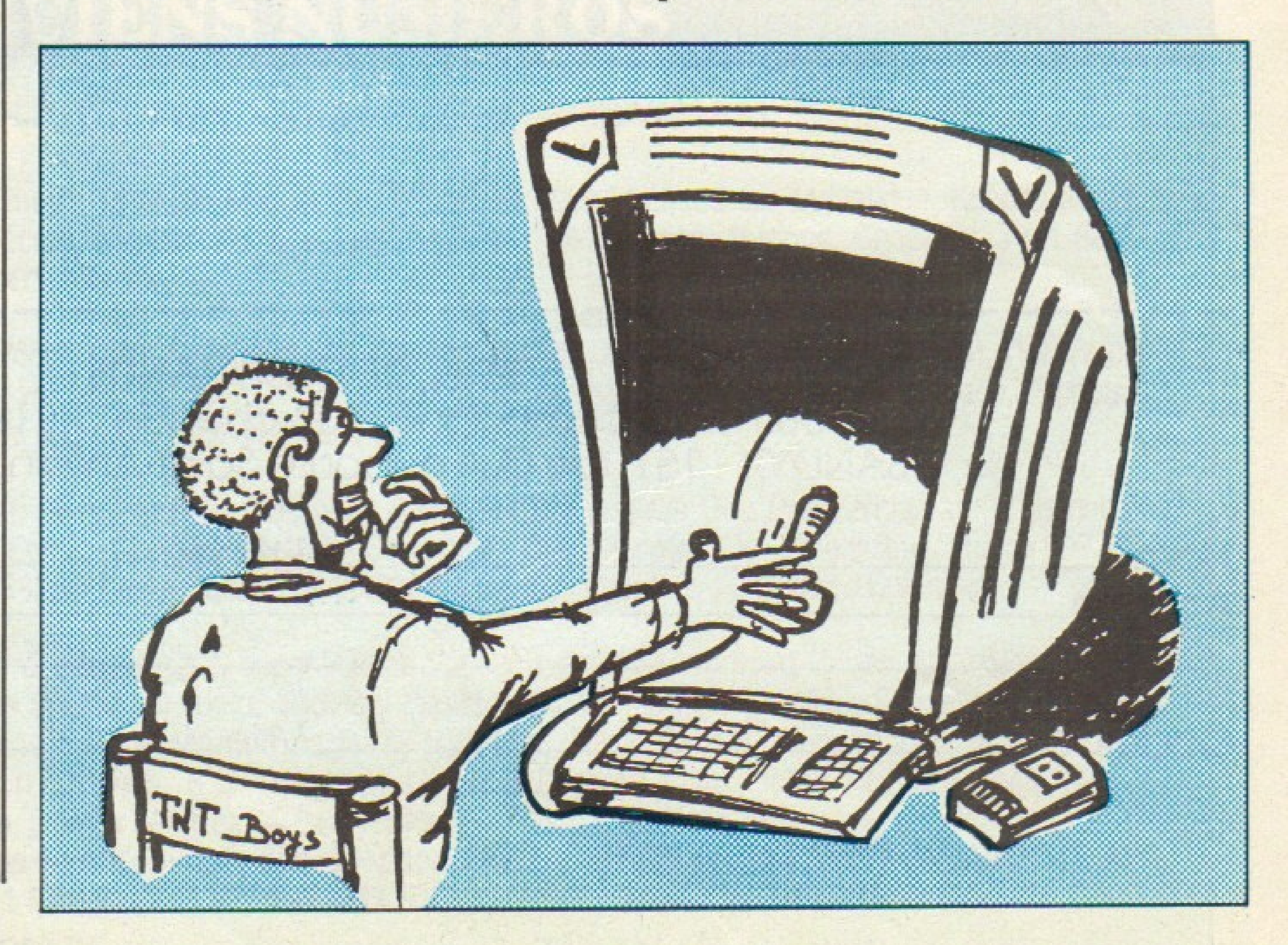
Certains ont même parlé, à propos du CD-I, de MSX3 mais l'appellation est incorrecte, les deux systèmes appartenant, en fait, à des âges technologiques différents. Quoique ... dans l'esprit, on y retrouve une certaine similitude puisque le CD-I sera un standard avec compatibilité entre les marques, initié par PHILIPS et SONY et suivis par toutes les grandes compagnies japonaises.

Nous ne pouvions donc pas, à MSX NEWS, ne pas nous sentir directement concernés !

Et vous, amis lecteurs, comptez certainement sur nous pour vous tenir informés sur l'évolution de ce support révolutionnaire. Après tout, nous pensons être bien placés pour communiquer avec des groupes comme PHILIPS, avec qui nous entretenons des relations aussi amicales que professionnelles.

Vous trouverez donc dorénavant dans ces pages des informations régulières sur le CD-I mais aussi sur tout ce qui prépare les loisirs électroniques de demain, notamment les consoles de jeux japonaises dans lesquelles sont impliquées, au niveau développement, des sociétés que nous connaissons bien (pour le jeu Nemesis, Konami a vendu entre 300 et 400 000 cartouches MSX et entre deux et trois... millions de cartouches Nintendo !).

C'est pourquoi nous allons changer le nom du journal car ce ne sont plus là uniquement des "news MSX" (malgré un fameux air de famille) mais bien plutôt des "MICROS NEWS" !



# VOTRE PROCHAIN NUMERO SORTIRA SOUS LE TITRE DE




***PLUS D'INFOS, PLUS DE COULEURS, PLUS DE PAGES, PLUS DE PHOTOS, DE NOUVELLES RUBRIQUES,***

**ET TOUJOURS LE MEME PRIX !!!**

**PROFITEZ VITE DE LA NOUVELLE FORMULE MICRO NEWS EN COMPLETANT DES MAINTENANT LE BULLETIN D'ABONNEMENT CI-DESSOUS**

*****************

Je m'abonne a **MICRO NEWS** pour 6 numéros et je joins un chèque de **99F**
A retourner à **MICRO NEWS**, 20 Passage de la Bonne Graine
75011 PARIS

NOM ________________ PRENOM ____________
ADRESSE ______________________________
______________________________________
CODE POSTAL ___________ VILLE ____________

POUR L'ETRANGER ET LES D.O.M. T.O.M. 179FF UNIQUEMENT PAR MANDAT

# PLUTOT QUE DE POURSUIVRE VOS ENNEMIS DANS LES BARS ACHETEZ LE CERVEAU DE LA BANDE.

**Fanas des jeux-vidéo, ne fréquentez plus les bars. Branchée sur votre télé, la console de jeux Sega vous permet pour 990 F d'inviter vos ennemis préférés chez vous. Une définition de véritable jeux d'arcades, une bibliothèque de jeux sans cesse renouvelée, la console de jeux-vidéo Sega ne vous lassera jamais.**
**Tant mieux, la partie est toujours gratuite.**

Pistolet interactif livré avec 3 jeux : 449 F



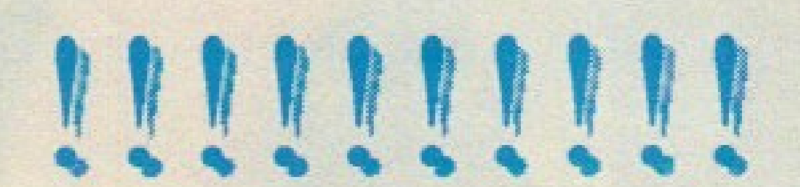
# LE RETOUR DES CONSOLES DE JEUX

## Au commencement était le jeu...

Souvenez-vous, c'était supposé être un tennis mais l'écran était désespérément sombre et les raquettes n'étaient que de petits rectangles blancs qui dans la version luxe, pouvaient, ô suprême raffinement, changer de taille. Il y avait un bruitage censé représenter le son d'une raquette : en fait un simple bip.

"Vous n'avez pas connu ça, vous les jeunes qui faites les blasés devant Commando et Arkanoïd ! Ah mes pauv'p'tits z'enfants vous n'connaissez pas vot' bonheur, c'est grand-père qui vous l'dit !"

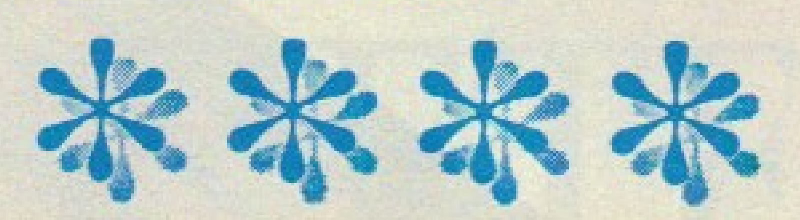
Et oui grand-père a raison, le monde a bien changé en dix ans, surtout les produits informatiques qui évoluent plus en six mois que d'autres en plusieurs années. Et la console de jeu d'antan avec son seul tennis ou ping-pong en mémoire coûtait, pour l'époque, presque le même prix qu'aujourd'hui un ordinateur MSX2.



### Puis vint Atari...

et sa console VCS 2600 lancée en France en 1981 (déjà !). Véritable révolution pour l'époque, le jeu n'était pas en mémoire dans la machine mais s'enfichait dans celle-ci par l'inter-médiaire d'une cartouche (air connu...). C'était en couleurs et il y avait des graphismes qui, à l'époque, nous portaient aux nues... La console Atari VCS 2600 se vendit à douze millions d'exemplaires dans le monde !

D'autres consoles arrivèrent ensuite : Mattel, Vidéopac, Colecovision, Vectrex, mais, en 1984, le marché s'effondra brutalement. Mattel arrêta la fabrication de ses consoles, suivi de Vectrex, Philips (Vidéopac) et C.B.S. (Colecovision). Jack Tramiel, ex-Commodore, racheta Atari à la Warner. Ce fut la débacle des consoles de jeux avec l'arrivée des ordinateurs familiaux: Apple, Commodore, Oric, MSX, Amstrad, etc. Vous connaissez la suite.



### En 1983 au Japon,

NINTENDO, respectable société de Kyoto fondée en 1889 et spécialisée dans les cartes à jouer, lance sur le marché national une console de jeux : la Nintendo Entertainment System.

Réactions aux Etats-Unis et en Europe : là où Atari, Mattel et compagnie se sont cassés les dents, comment les Japonais pourraient-ils réussir ? Eclat de rire général...

**1987** : les Américains et les Européens rient encore, mais ils rient jaune. Une fois de plus les Japonais se sont montrés plus malins. Nintendo a vendu plus de dix millions de consoles au Japon. En 1985, les Japonais ont acheté vingt millions de cartouches Nintendo et, cette même année, le mensuel "Family Computer" dédié à la console, a atteint en six mois un tirage de 600 000 exemplaires.

Aux Etats-Unis, où Nintendo a lancé la console en 84/85 avec une campagne de pub de vingt millions de dollars, les ventes ont augmenté de 350% en 1987 et le nombre de consoles vendues dépassera les trois millions fin 87. Konami y prévoit un chiffre de ventes

## ATARI

La fameuse console Atari VCS 2600 n'a, en fait, jamais cessé d'être commercialisée. Habillée d'une nouvelle robe, elle est disponible sous la référence 2600 GP au prix de 390 F. Les anciens classiques tels le tennis, football, Ms Pac Man, Dig Dug sont disponibles à 90 F pièce. Il existe d'autres cartouches à 45 F : Joust, Jungle Hunt, Kangaroo, etc.

On annonce même dix nouveautés pour septembre !

A l'occasion du Sicob sera commercialisée une autre console Atari, la XE Games, qui est, en fait, l'ancien ordinateur 800XL ou XE, recarrossé et dépourvu de son clavier. Cette console pourra donc recevoir les cartouches encore disponibles pour les 800XL, parmi lesquelles Pole Position, Galaxian, Pac man, etc. La XE Games coûtera 730 F avec une manette et une cartouche. Vingt nouveautés sont annoncées pour septembre. Un pistolet avec un jeu sera disponible (165 F) et la console sera également disponible en version informatique avec un clavier 128 K, un lecteur de cassettes, deux manettes et une cartouche pour 1090 F.

On retrouve là la volonté de Jack Tramiel, patron d'Atari, d'être présent sur tous les fronts de la micro : 520 et 1040 ST, compatible PC, consoles.

Et... Jack Tramiel a promis une super-console basée sur le processeur 68000 et compatible avec la gamme des ST mais aucune date de commercialisation n'est actuellement envisagée.

Afin de vous tenir régulièrement informés, une rubrique Atari s'ouvrira dès le prochain numéro dans Micro News avec un test de la console XE et de ses nouveaux jeux.

de cartouches Nintendo de trente millions de dollars, également pour fin 87.
En effet, Konami, ainsi que d'autres grands éditeurs de jeux, développent des jeux pour la console Nintendo mais sous réserve d'une autorisation préalable et avec l'obligation de passer par Nintendo pour la commercialisation.



## Mais Nintendo n'est plus seul

sur le marché de la console de jeux et ce, depuis 1985, date à laquelle la firme japonaise SEGA a commercialisé sa console, la Sega Master System.
Créée en 1951 et travaillant à l'origine à l'entretien des juke-boxes, la société Sega s'est spécialisée, dès 1960, dans le développement des jeux d'arcade. Elle emploie mille personnes dont trois cents pour la recherche et le développement.
Contrairement à Nintendo, Sega développe elle-même tous les jeux disponibles sur sa console. On y retrouve donc tous les grands classiques d'arcade de la marque qui font fureur dans le monde entier : Hang On, Out Run, Rocky, Action Fighter, Space Harrier, Ninja etc.
Sur le plan commercial, les chiffres de vente des consoles Sega sont de beaucoup inférieurs à ceux de Nintendo : environ deux millions de consoles vendues, dont près de la moitié aux Etats-Unis. Sega a souffert de son arrivée tardive sur le marché, aussi bien au Japon qu'aux Etats-Unis où la console n'est apparue qu'en 1986.

OOOO

## C'est avec tambours et trompettes

que les deux consoles arrivent en France puisque Nintendo prépare pour les fêtes une campagne publicitaire de quinze millions de francs soit 300 spots publicitaires sur les six chaînes !
Bien avant ce déferlement, Nintendo refuse déjà la vente puisque le stock initial de 50 000 consoles est déjà vendu au principal distributeur. La demande risque fort d'être supérieure aux disponibilités de fin d'année.
Chez Sega, le réapprovisionnement semble moins aléatoire et la firme compte également vendre environ 50 000 consoles d'ici fin 87.
Les consoles de jeux sont donc loin d'avoir dit leur dernier mot, ce qui est assez logique puisque 90% des ordinateurs sont utilisés uniquement pour le jeu.
Cousines du MSX par leur ascendance japonaise, l'utilisation des cartouches et des soft-cards ainsi que par le voisinage des marques (Konami développe surtout sur MSX et Nintendo, en dehors des machines d'arcades) les consoles de jeux auront dorénavant dans MICRO NEWS une rubrique bien à elles !

# LA CONSOLE NINTENDO

**LOOK** : un boitier gris-beige, presque un cube. Juste deux boutons, START pour mettre le contact, RESET pour réinitialiser le jeu. A l'avant, les deux prises pour les boitiers de commande. A l'arrière, la prise d'alimentation (le transformateur n'est pas intégré), une prise pour le cordon-antenne (l'image passe alors par le tuner de la TV), et une prise RVB pour moniteur ou entrée péri-télévision ( notre exemplaire n'était pas encore équipé du cordon aux norme françaises). On appréciera la grande longueur de tous les cordons, qui permet de s'éloigner de l'écran sans aucun tiraillement.

Pas de logement pour les cartouches de jeu ? Si, pourtant : une trappe discrète s'ouvre à l'avant, la cartouche se glisse dans un tiroir, qu'on enclenche alors en l'abaissant. On referme la trappe : ni vu, ni connu ! Le système présente un avantage : pour changer de cartouche, il faut désenclencher le tiroir, ce qui déconnecte aussitôt les circuits électro-niques de la console, et peut éviter certains dommages.

**LES COMMANDES :**

Nintendo, comme Sega, se rallie aux "micro-joysticks".Une petite croix sur laquelle vous exercez de faibles pressions, et qui rappelle les commandes des jeux à cristaux liquides sophistiqués. Plus deux boutons de tir, une touche Select (variantes de jeu), et une touche Start (début de jeu et pause en cours de partie). Le tout est ultra-plat, bien en main, et à notre goût très précis.




La console Nintendo dispose aussi d'un fusil pour certaines cartouches de tir. Bonne prise en main, mais sa précision nous a semblé parfois approximative...

## LES CARTOUCHES :

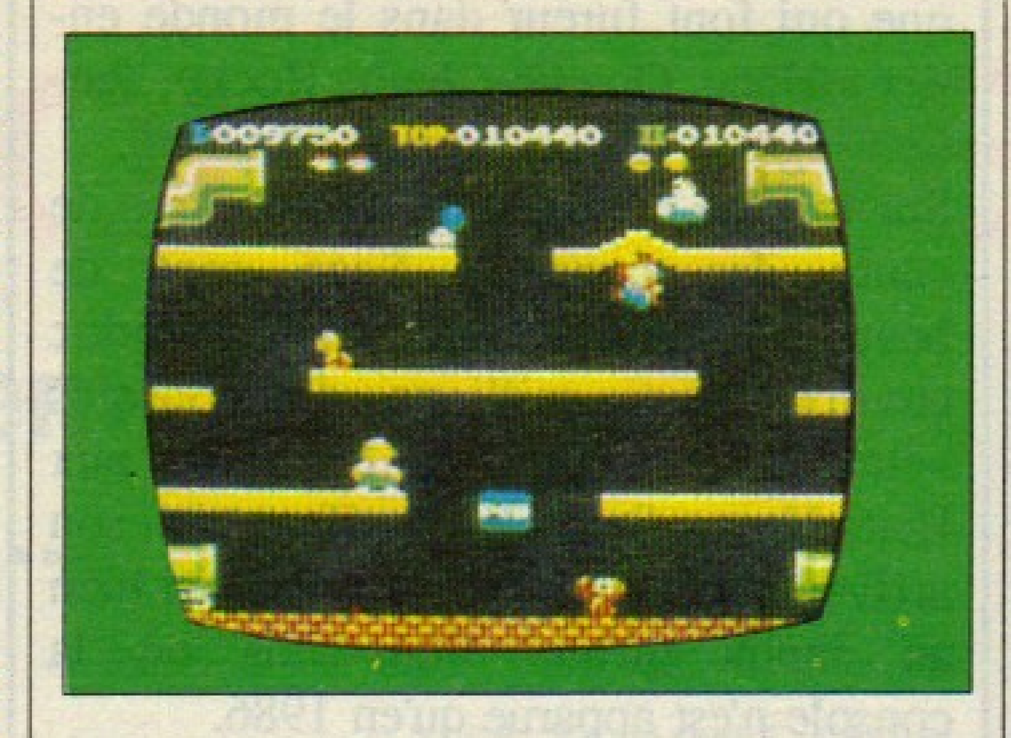
plates et plutôt larges. S'enclenchent sans problème. Si la boîte semble un peu vieillote (carton noir), l'intérieur est remarquablement conçu : la cartouche se glisse dans un pochette en plastique où tient aussi la règle. Epatant pour le rangement.

## LE ROBOT :

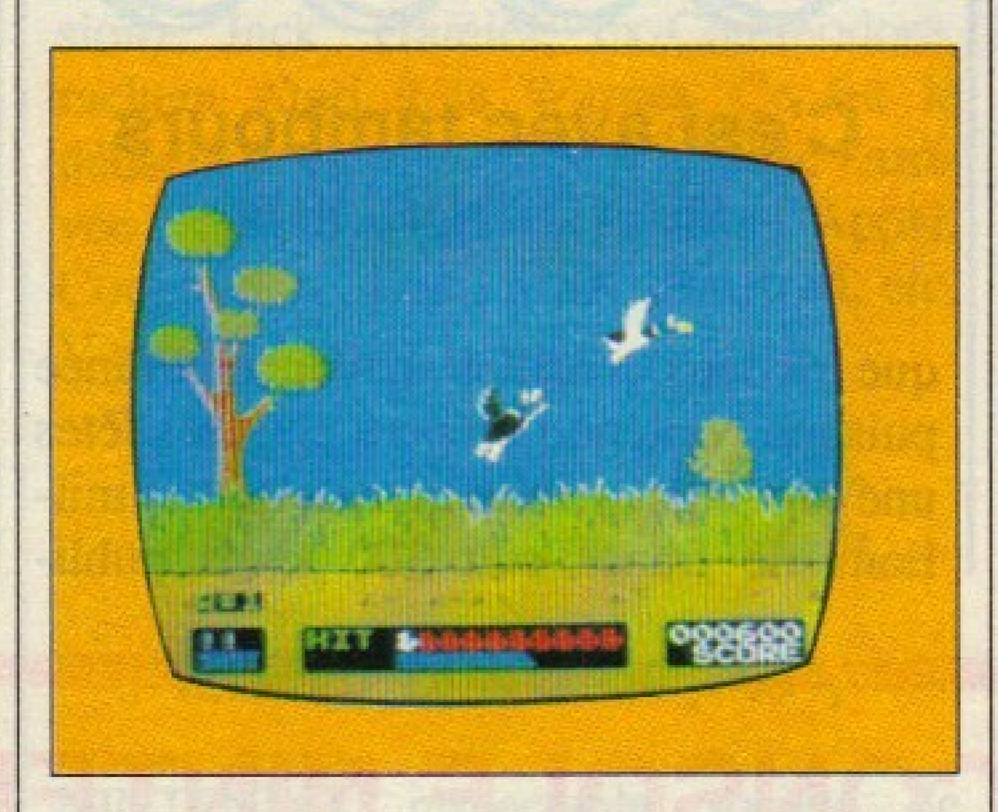
eh oui, la console en coffret luxe est accompagnée d'un robot ! Il est utilisé avec certaines cartouches. Les actions qu'ont effectue sur l'écran sont répercutées sur le robot (qui tourne, lève les bras, ouvre ou ferme ses pinces, saisit des objets), puis répercutées sur l'écran. La fiabilité est excellente, et l'étonnement complet ! Franchement nouveau.

## LES JEUX DE BASE:

MARIO BROTHERS est livré avec la console. C'est un jeu d'exploration et d'adresse. Mario saute des obstacles, écrase des monstres, descend dans des tuyaux, fouille des grottes, casse des murs, etc. Une cartouche dont la philosophie de jeu (adresse et exploration) rappelle beaucoup Penguin Adventure II sur MSX. Très amusant, et vraiment long à explorer de fond en comble !

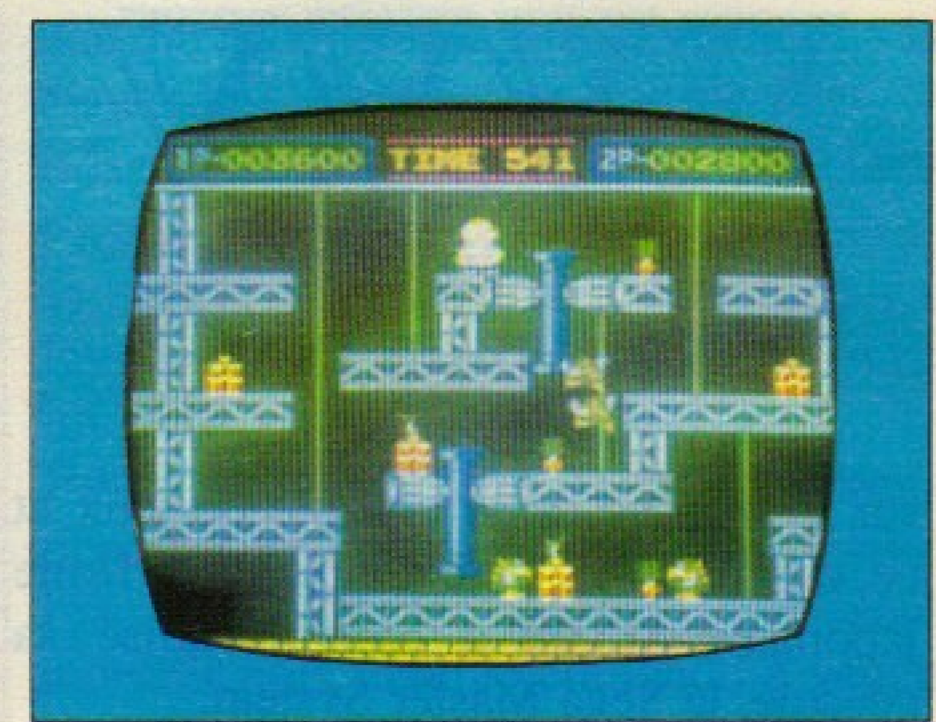


DUCK HUNT est livré avec le fusil. Un tir au canard à trois niveaux de difficulté faisant varier le nombre de



canards, leurs trajectoires, leur vitesse. Amusant, mais un peu répétitif, et assez faible graphiquement. Une trouvaille humoristique : le chien qui va ramasser les canards touchés...ou se moque de vous quand il revient bredouille !

GYROMITE est livré avec le robot. Sur l'écran, vous êtes un vieux professeur perdu dans un labyrinthe, et qui doit aller éteindre une série de bombes.



Seulement, des portes bleues et rouges bloquent divers passages. Vous pouvez déplacer le professeur ou actionner le robot. Sous votre commande, le robot doit saisir deux toupies, les faire tourner avec son "lanceur", et le poser sur des loge-ments. Le logement rouge ouvre les portes rouges, le logement bleu, les portes bleues... Stupéfiant et prodigieusement énervant ! Une excellente trouvaille cependant, à laquelle on reprochera seulement son coût, plutôt élevé...

# SEGA : PREMIERS PAS

Commercialisée plus récemment que la Nintendo, la console Sega a un look plus moderne : elle est fine et élancée.




Elle est livrée avec deux manettes plates avec deux boutons de contrôle semblables aux manettes Nintendo mais il y a un petit extra : un mini joystick que l'on peut visser au milieu.

La console possède une petite alimentation externe de 9 V ainsi qu'un adaptateur RVB d'où part la prise péritel.

Sur le devant de la console se trouvent le bouton de mise en marche, deux entrées pour les manettes ainsi que l'entrée pour les cartes format cartes de crédit.

Sur le dessus : une touche reset et une touche pause ainsi que l'entrée cartouches.

Sous la console on voit un bus d'extension prévu pour des accessoires futurs.

### HANG ON

La console est livrée avec le jeu Hang On, une course de motos en format carte.

Le jeu s'enfiche donc par le devant et l'on est tout de suite agréablement surpris par la similitude de graphisme avec le célèbre jeu d'arcade.

Le bouton droit sert à accélérer, celui de gauche à freiner et le joystick à manoeuvrer et à passer les vitesses. La seconde se passe aux environs de 100 K/H et la troisième à 200 K/H environ, la vitesse de pointe permettant de frôler les 300 K/H. Il y a trois niveaux de difficultés. Au bout de quelques minutes, on est conquis d'emblée : c'est là un très grand jeu qui prend littéralement aux tripes d'une façon puissante et irrésistible. Ceux qui ont fait de la moto retrouveront les mêmes sensations avec les risques et les frais en moins ! Il vaut mieux éviter de freiner, comme sur une vraie moto, mais plutôt "lever la main" car sinon la moto dérapera dans les tournants si la vitesse est excessive et les pots d'échappement frotteront par terre dand une gerbe d'étincelles. Vous risquez alors de sortir de la piste et de rencontrer un obstacle. Si vous êtes détruit trop souvent vous ne pourrez terminer la course qui est chronométrée. Par contre, si vous ne forcez pas trop et restez en piste, vous aurez droit à des prolongations du temps de jeu qui vous permettront de compléter le circuit. Chaque partie du circuit doit être parcourue dans un temps limite de 4 minutes avant une nouvelle prolongation de 4 minutes. Les paysages changent tout le long du circuit qui vous mènera au bord de la mer, dans le désert puis, à la troisième prolongation, la nuit tombe et l'on passe un pont qui mène à une grande ville qui sera traversée de nuit. Au petit matin, on émerge dans la campagne pour le dernier tronçon du parcours. On est alors félicité (sympa !) et commence alors le deuxième circuit, plus difficile que le premier. Et ainsi de suite...

Les qualités de Hang On sont exceptionnelles : le jeu est d'abord extrêmement bien dosé pour rester très prenant sans être ni trop facile ni trop difficile. On reste toujours en haleine sans se trouver découragé par de trop fréquentes chutes. Ensuite, on retrouve les véritables sensations d'une grosse moto, ce qui n'est pas un mince compliment, et ce avec les mêmes lois : il faut trouver le bon compromis entre une grande vitesse et les risques de dérapage et de déportement avec sortie du circuit et choc éventuel et ne pas heurter non plus les autres concurrents, ce qui n'est pas évident dans les tournants surtout lorsque l'on veut toujours les dépasser !

Attention ! Ne commencez surtout pas à jouer à Hang On la veille d'un examen ou si un autre travail urgent vous attend car ce jeu est très difficile à abandonner. Un très grand jeu donc et une formidable entrée en matière pour la console Sega.



NOUVEAU

# COMMANDEZ VOTRE CONSOLE DE JEUX SEGA®

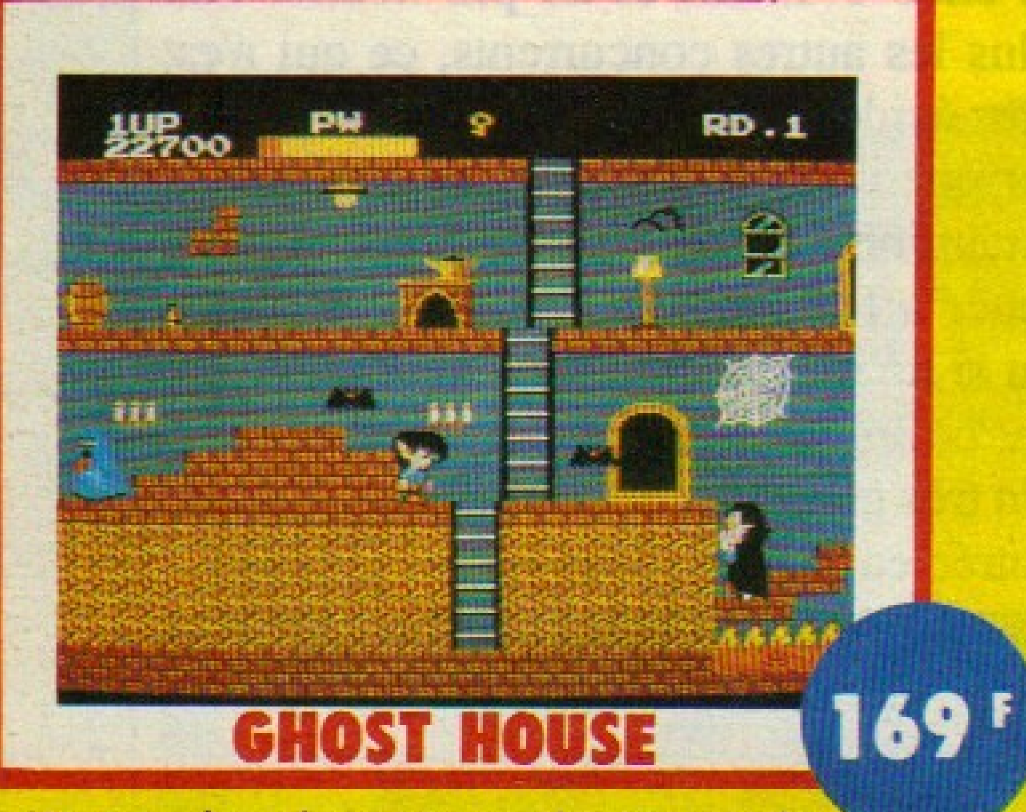
**OUT RUN** — 269 F

*La meilleure simulation de conduite que vous connaissez tous.*



**CHOPLIFTER** — 219 F

*A bord d'un hélicoptère sauvez des otages derrière les lignes ennemies.*




**GHOST HOUSE** — 169 F

*Dans la demeure de Dracula cherchez le trésor, mais attention aux fantômes.*



990 F

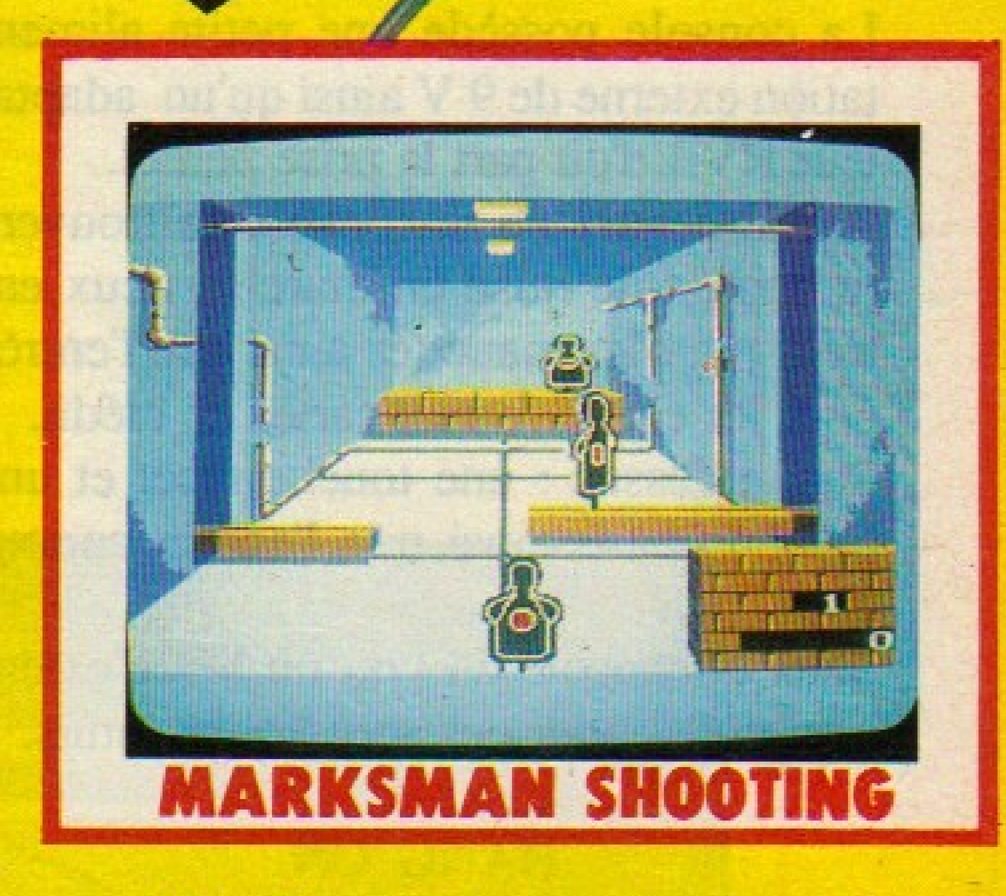
## LA CONSOLE

*avec 2 poignées + 1 jeu*

449 F

## PISTOLET INTERACTIF

*avec 3 super jeux de tir dont*



**MARKSMAN SHOOTING**

*Entraînement au tir dans les conditions des agents du FBI.*

### AUTRES JEUX

- 169 F: F 16 FIGHTER
- 219 F: BLACK BELT
- 219 F: NINJA
- 219 F: WONDER BOY
- 219 F: WORLD GRAND PRIX
- 219 F: QUARTET
- 219 F: ASTRO WARRIOR / PIT POT
- 219 F: FANTASY ZONE
- 219 F: SECRET COMMANDO
- 269 F: SPACE HARRIER

## BON DE COMMANDE

Nom ____________ Prénom ____________

Adresse ____________

____________ Tél. ____________

Ville ____________ Cd Post. ____________

Ci-joint chèque à l'ordre de MSX VIDEO CENTER
(Délai de livraison rapide)

Je vous commande:

- ☐ Console SEGA 990 F
- ☐ Pistolet interactif + 3 jeux 449 F
- ☐ Cartouches de jeux: ____________
- ☐ Frais de port console: 50 F
- ☐ Frais de port pistolet et (ou) cartouches: 30 F

TOTAL: ____________

A remplir et à retourner accompagné de votre règlement à: MSX VIDEO CENTER, 89 bis rue de Charenton 75012 PARIS

## LE PHASER ET SES JEUX

Voyons maintenant les trois jeux qui, sur une même cartouche, sont offerts avec le pistolet-phaser : Marksman Shooting, Trap Shooting, Safari Hunt.

Mais d'abord le phaser lui-même est un pistolet long de 30 cm, de type science fiction, léger et maniable, avec une très bonne prise en main. Il est de couleur noire, comme la console et ressemble comme un frère au pistolet Nintendo qui, lui, est de couleur grise, comme sa console.

On connecte le phaser dans le port joystick n°1 et la cartouche s'enfiche sur le dessus.

Les trois jeux apparaissent en titres sur l'écran et l'on fait son choix en tirant sur l'un d'eux.

## TRAP SHOOTING

C'est un ball-Trap classique ou tir aux pigeons d'argile.

Il y a dix cibles qui seront lancées par groupe de deux, l'une après l'autre. On dispose de trois balles pour chaque paire de cibles.

Le score marqué dépend de la vitesse avec laquelle la cible est abattue. Si le pigeon est abattu juste après la sortie de la fosse, le score est plus élevé.

Après une série de huit ou dix cibles le décor change et les pigeons peuvent être lancés de trois ball-traps différents. Il y a quatre sites différents : la prairie, le bord de mer, le désert, le lac de montagne. Les deux derniers sont les plus beaux et ces décors sont très agréables à l'oeil.

## MARKSMAN SHOOTING

Ce jeu reproduit un stand de tir animé avec différentes cibles qui surgissent et disparaissent, jamais là où on s'y attend.

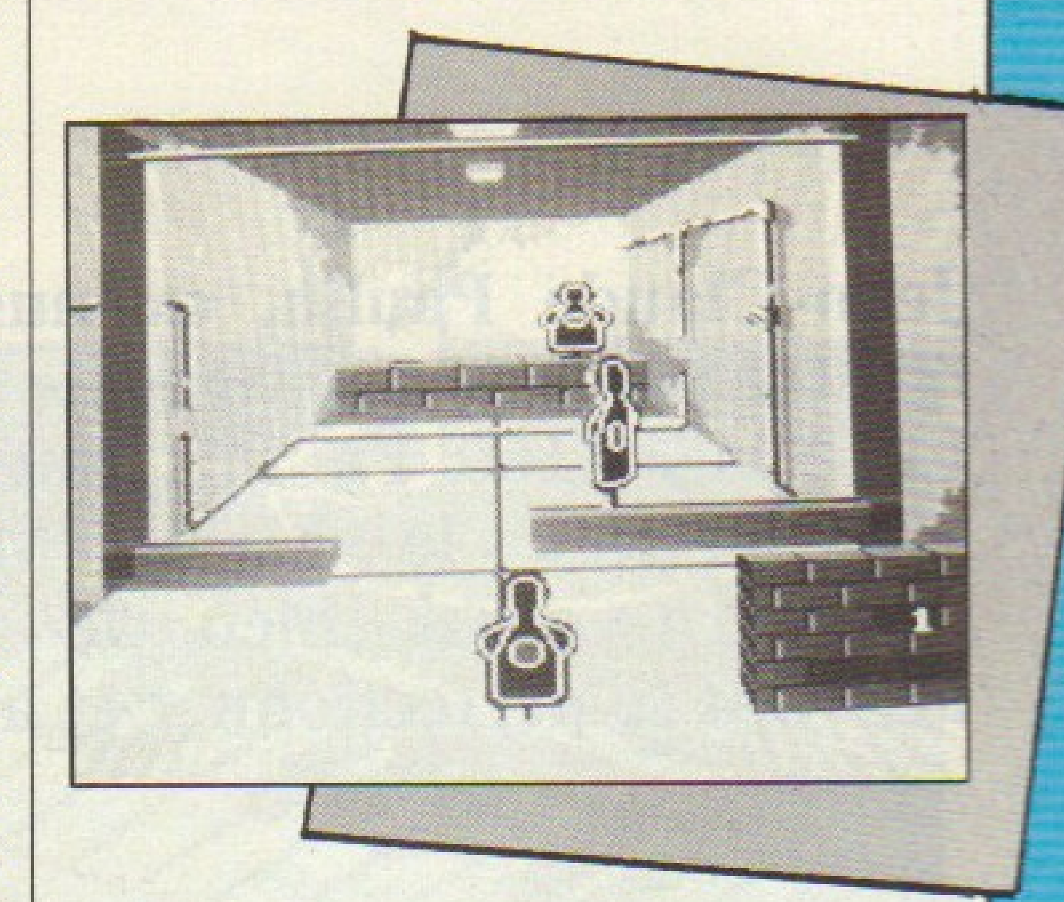
Il y a un score minimum pour chaque tableau. Avec la succession des tableaux augmentent les séquences d'apparitions des cibles et leur vitesse alors qu'elles restent visibles de moins en moins longtemps. Si l'on manque une cible, le point d'impact apparaît sur l'écran, ce qui permet de corriger le tir. Le nombre de balles est illimité. Certaines cibles s'abattent en avant, d'autres tournent sur elles-mêmes dans un bruitage très réaliste. A la fin de chaque épreuve, un tableau donne le score, le nombre de cibles atteintes, le pourcentage de tirs réussis et le pourcentage nécessaire pour passer à l'étape suivante.

## SAFARI HUNT

Il s'agit d'une chasse aux animaux sauvages d'abord sur les bords d'un lac, puis dans la jungle et ensuite dans une forêt.

Toutes sortes d'animaux apparaissent et disparaissent plus ou moins rapidement : canard, poisson, lapin, araignée, chauve-souris, singe, panthère, oiseau , ours ; chaque animal ayant une valeur de points différente. Trente balles sont disponibles pour chaque tableau. L'ours doit être touché plusieurs fois, il se relève et repart en sens opposé comme dans le célèbre jeu de foire d'antan.

Ces trois jeux sont très divertissants et le phaser est extrêmement précis, ce qui rend le tir fort agréable. On peut regarder par le viseur pour essayer d'obtenir un tir très précis ou bien pratiquer le tir instinctif, surtout dans Marksman Shooting. Les sensations et la corrélation entre votre adresse à tirer et les scores obtenus sont alors très proches d'un véritable tir au pistolet ou à la carabine.



Une autre cartouche avec deux jeux de tir est déjà disponible (Shooting Gallery) et d'autres jeux de tir (attaque de banque, far-west) apparaîtront d'ici Noël.

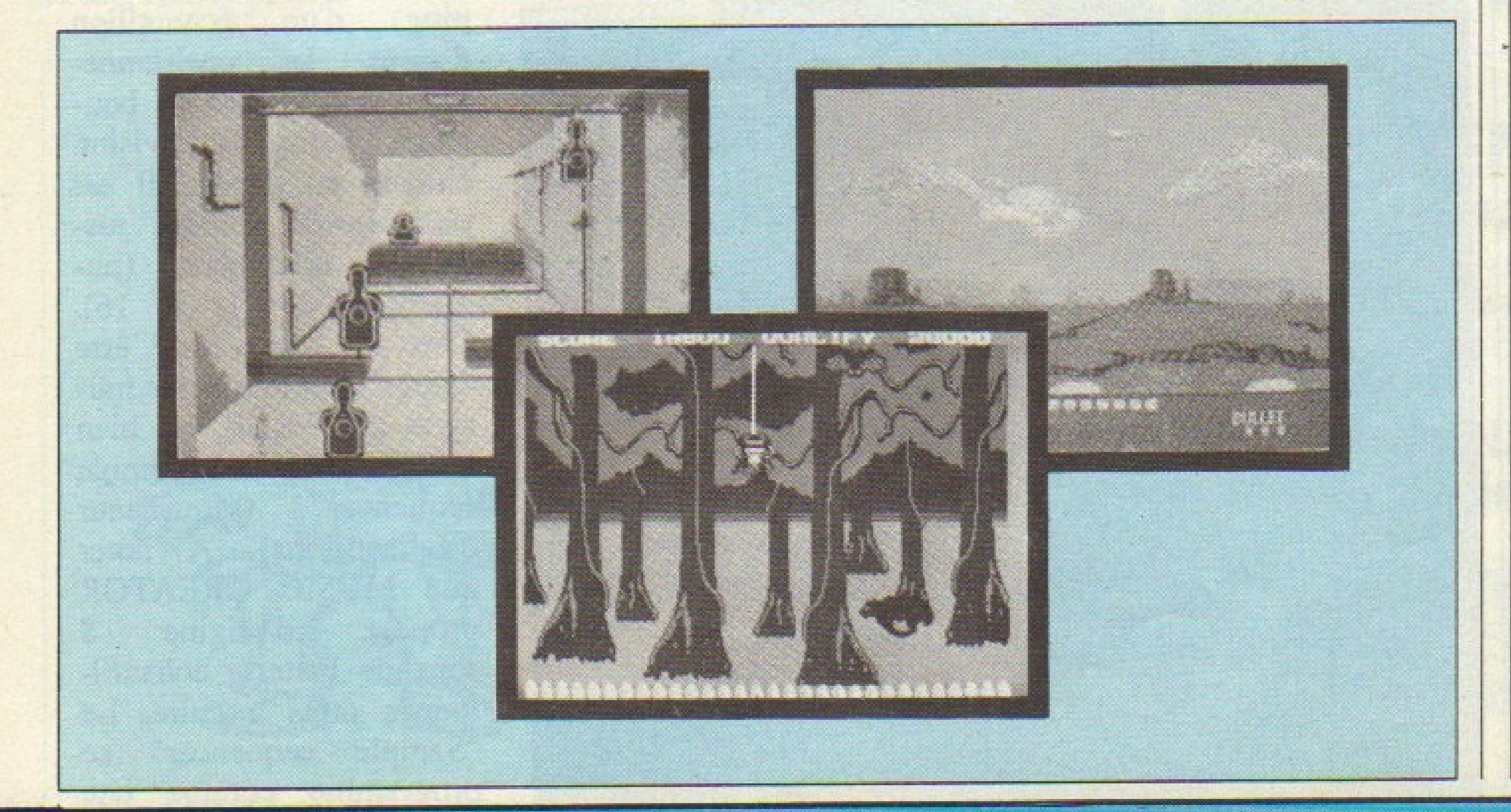
### CONSOLE SEGA

**Caractéristiques techniques**
Microprocesseur : ZX80
Mémoire RAM : 64 Ko
Mémoire ROM : 128 Ko
Vidéo RAM : 128 Ko
64 couleurs disponibles
Haute résolution : 256 X 192 points en 16 couleurs
Nombre de caractères sur l'écran : 448
Motifs graphiques : 256
Son : 3 voies sur 4 octaves

**Les jeux sont disponibles sous forme :**
- de cartes (soft-cards), format cartes de crédit, de 256 K
- de cartouches de 1 méga
- de cartouches de 2 méga

(La console possède deux entrées : une pour les cartouches, une pour les cartes).

**Prix Publics**
Console Sega + 2 manettes + jeu Hang On : 990 F
Phaser (pistolet) + 3 jeux : 449 F
Carte 256 K : 169 F
Cartouche 1 méga : 219 F
Cartouche 2 méga : 269 F



# MUSIC CREATOR ET ENFIN LES JOIES DU

**Jean-Claude Paulin, ex-musicien professionnel fana de MSX, avait été un peu frustré par le Music Module (un peu normal pour un pro).
Le NMS 1160 l'a mis musicalament K.O. en cinq sets car, avec le clavier et son logiciel, le Music Module est devenu un redoutable instrument qui comblera aussi bien le néophyte avide de divertissement que l'amateur désirant se perfectionner et acquérir de vraies bases.**

## Grrr...

Contrairement à la foule enthousiaste, je fus jadis déçu par l'objet bigarré. Ah, certes ! La technologie mise en oeuvre et les riffs en mémoire m'émurent quelque peu, mais pas longtemps. Comment satisfaire un individualiste de mon acabit, avec une malheureuse ligne mélodique éternellement tributaire d'accompagnements imposés. Est-il ô combien frustrant de ne pouvoir disposer à souhait des 9 voix polytimbrales d'un instrument aux sonorités spectaculaires! Quelle "création" possible ? Restait à prier très fort Sainte Cécile patronne des musiciens, pour que les concepteurs de chez Philips daignent concevoir un clavier et surtout un logiciel, exploitant au mieux les possibilités virtuelles du boitier controversé. En attendant des jours meilleurs, au placard le luxueux gadget !

## Miracle !

Miracle en effet, que sors-je de son carton oblong ? Un magnifique clavier 5 octaves, ma foi d'excellente facture (avec pupitre), accompagné d'une disquette estampillée "MUSIC CREATOR" et d'un recueil conséquent de mélodies. Connecté cette fois au clavier mirifique, le "MUSIC MODULE" dédaigné, réapparaît bien vite dans un port cartouche de mon MSX. La disquette introduite dans la fente prévue à cet effet et un doigt tremblant posé sur la touche ESC (et non l'inverse), j'allume fébrilement la bête. En avant la zizique !

## Tralali

"MUSIC CREATOR" est formé de deux logiciels distincts ne pouvant coexister ensemble en mémoire : "Sound Creator" et "Composer". Ainsi, selon le but recherché (créer des sons ou composer), l'un ou l'autre devra être chargé à partir de la page de présentation, ou bien du logiciel sur lequel on oeuvre. Les menus, à base d'icônes représentatifs des fonctions, rendent toute tâche aisée au point que l'on se passe très vite de la notice, d'ailleurs fort explicite et détaillée. Signalons que celle-ci recèle, en outre, un véritable abrégé de musique à l'intention des néophytes.

## Tralala

"Sound Creator" offre d'une part : la possibilité de retravailler facilement, en modifiant quatre paramètres (sustain, brightness, colour 1 et colour 2), les quelques 60 sonorités existantes. Ainsi, en faisant preuve de goût et de patience, on peut se constituer de nouvelles bibliothèques de sons tout à fait convaincants. Le volume est règlable et les fainéants peuvent s'en remettre au hasard et à la fonction "random" pour modifier aléatoirement le son choisi.

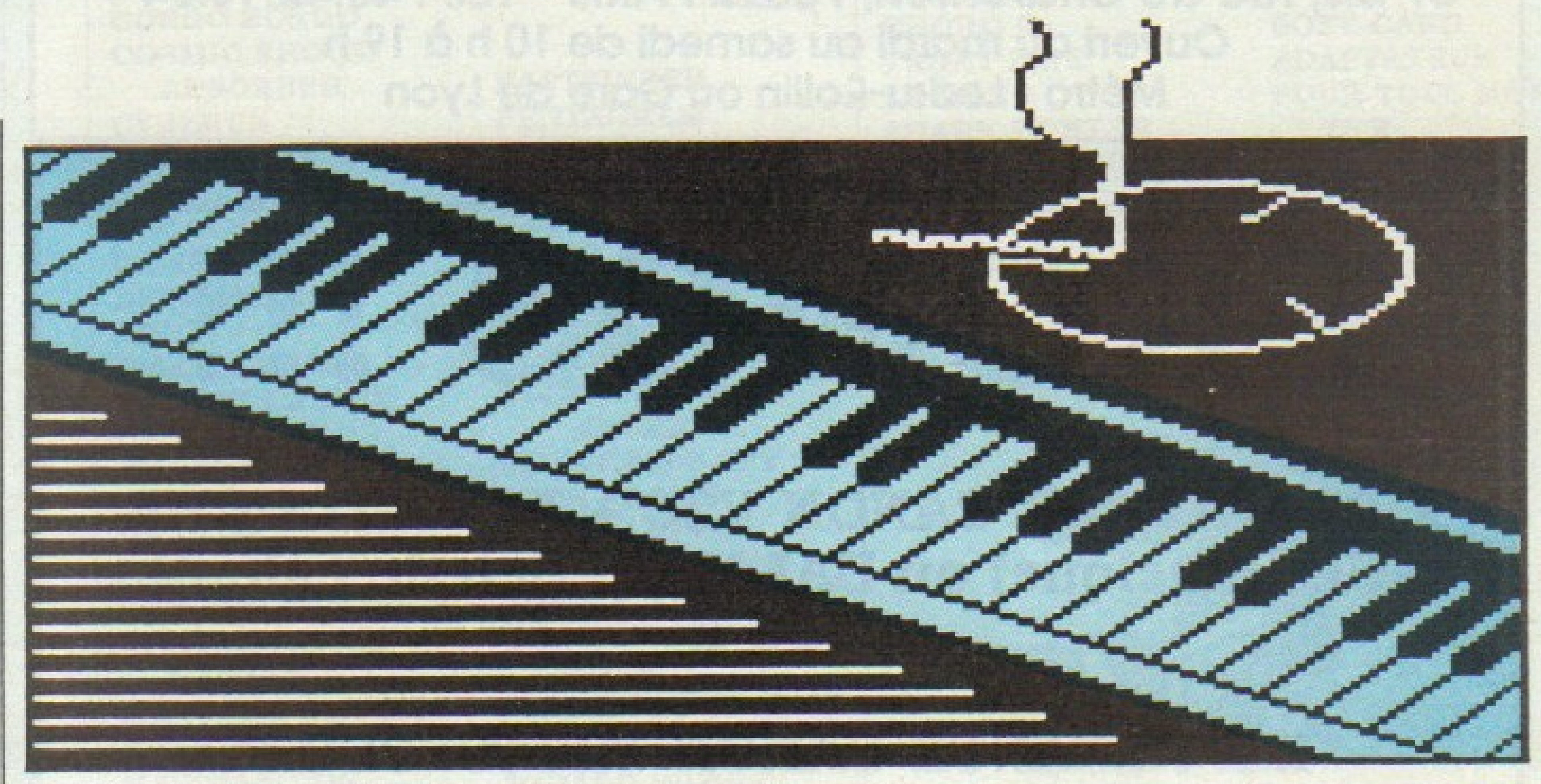
"Sound Creator" permet d'autre part : un travail d'échantillonnage plus sophistiqué (et possible à partir d'un instrument MIDI) par la division de l'échantillon en 2, 4, 8 ou 16 intervalles, choix de la fréquence d'échantillonnage (4, 8 ou 16 Khz) et bouclage (looping) d'un échantillon d'après le positionnement des flèches de bouclage. Selon la division choisie au départ, il est possible de stocker jusqu'à 16 échantillons (numérotés de 1 à 16). Ceux-ci peuvent être "joués" sur le clavier musical (ou MIDI), ou bien utilisés dans le "Sample sequencer" (séquenceur d'échantillons). A noter que MUSIC CREATOR propose d'origine 8 sons de batterie échantillonnés prêts à cuire. Le "Sample sequencer" se programme comme une

# CLAVIER PHILIPS : MUSIC MODULE !

boîte à rythmes (en fait c'en est une) avec 16 pas maximum pour chacune des 4 séquences disponibles. Ces 4 séquences peuvent être combinées en un "song" de 16 séquences.

## Tralalère

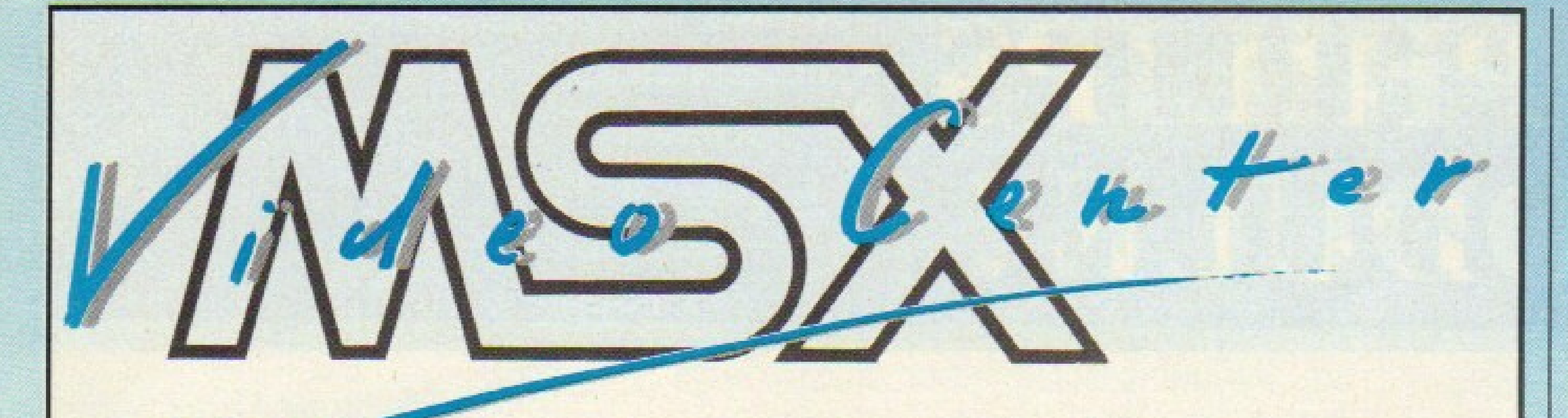
Finalité de ce qui précède, le "Composer" offre toute facilité pour composer et harmoniser une mélodie en mode "real time" (temps réel) ou "step time" (temps décomposé).
En temps réel, deux possibilités sont offertes au futur Mozart :
- Jouer normalement sur le clavier en mode polyphonique ("9 channels mode", soit 9 notes simultanées) sous l'accompagnement ou non d'un rythme de batterie sélectionné.
- Jouer en mode "Step time" (clavier séparé). Dans ce cas, on peut librement déterminer le point de séparation du clavier. Ainsi, la partie gauche est dédiée à l'accompagnement automatique (avec accords, batterie et ligne de basse) et la partie droite à la ligne mélodique. Les accords selon leur type (majeur, mineur, septième ou mineur septième), s'exécutent avec un, deux ou trois doigts. Le mode d'accompagnement doit être préalablement choisi parmi les 13 disponibles (pop, rock, country, valse, funk, disco, etc.).
Dans ces deux cas, lors de l'enregistrement, un indicateur signale l'occupation de l'oeuvre en mémoire au fur et à mesure de son interprétation.



En temps décomposé, le travail de composition s'effectue par l'écriture des notes de la ligne mélodique sur une seule portée en clé de Sol, avec indication sous celle-ci des accords correspondants (10 types d'accords : septième majeur, neuvième, mineur septième quinte diminuée, etc.). L'écriture se réalise à partir du clavier musical ou MIDI, après sélection du type de note ou d'accord. A signaler ici une plus grande abondance des signes musicaux (armature à la clé, mesure, barre de reprise, liaison, coda, etc.) et la possibilité de transposer. L'impression des partitions sur imprimante MSX se limite malheureusement à un hard-copy de la portée qui défile à l'écran.
Sont modifiables en temps réel ou décomposé : la sonorité de chacune des 9 voix ( en puisant dans la bibliothèque), leur volume et le tempo général. De plus, la fonction "ensemble" comme son nom l'indique, autorise un meilleur effet d'ensemble par de subtils écarts entre les voix.

## Tralalilalère

Fidéle à la ligne commerciale du Music Module, "MUSIC CREATOR" ne laisse pas encore une entière liberté à l'utilisateur (hormis en "real time" 9 voies). Dommage pour le musicien averti capable de faire sa propre cuisine. En revanche, l'amateur trouvera ici un compromis inespéré pour l'élaboration aisée de mélodies orchestrées d'une remarquable qualité sonore (on peut se faire la main avec les 100 partitions du recueil). Si les thèmes de démonstration donnent une idée juste des possibilités du logiciel, un minimum de travail permet de réaliser beaucoup mieux (si, si). Et puis, quel magnifique outil d'initiation... !




89 bis, rue de Charenton, 75012 PARIS - Tél. : 43.42.18.54 +
Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 h
Métro : Ledru-Rollin ou Gare de Lyon

# PROMOS !!!

**ORDINATEUR CANON V20 + 1 CARTOUCHE MUE (musique) ou BALANCE (jeu de calcul) : 790 F**

★★★

**IMPRIMANTE CANON T22-A : 790 F**

★★★

**MANETTE CANON VJ-200 : 99 F**

**ORDINATEUR + UNE CARTOUCHE + IMPRIMANTE + MANETTE : 1 590 F**

**PHILIPS MUSIC MODULE NMS 1205 : 790 F**

★★★

**TROIS MONITEURS COULEUR PHILIPS A PRIX FOUS !**

## ORDINATEURS MSX2

- PHILIPS VG 8235 C. Livré avec le moniteur couleur VS 0070 (résolution : 600 x 285, pitch : 0,42, touche de commutation monochrome, écran anti-reflet, même couleur et design que l'ordinateur) + 3 JEUX : 3 990 F
- PHILIPS NMS 8250 + MUSIQUE MODULE + 3 JEUX : 3 290 F
- PHILIPS NMS 8255 (2 Drives) + 3 JEUX : 3 490 F

## MONITEURS COULEUR

PHILIPS CM 8801 : 2 290 F
PHILIPS VS 0070 : 2 290 F
PHILIPS CM 8832 : 2 690 F

## LECTEURS DE DISQUETTES MSX

SONY HBD30-W (720K) + contrôleur HBK-30 : 2 990 F

## LECTEUR DE CASSETTES MSX

PHILIPS VY0030 : 350 F

## DISQUETTES PAR 10

5"1/4 MD/1D : 49 F
3"1/2 MF/2DD (135 TPI) :190 F
CASSETTE C20 : 5 F (11 = 50 F)

## MONITEUR MONOCHROME

PHILIPS 7502 : 990 F

## IMPRIMANTES MSX

SONY PRNC-41, COULEUR : 990 F
SONY PRN-M09 : 2 690 F
PHILIPS NMS 1421 : 1 990 F

## CLAVIER MUSICAL PHILIPS NMS 1160 : 990 F
## TABLETTE GRAPHIQUE PHILIPS NMS 1150 : 990 F

## MANETTES DE JEUX MSX

QUICKSHOT 7 : 75 F
QUICKSHOT 2 : 125 F
OYPAD SONY JS-33 : 99 F
SONY JS-C75 (à infrarouge) : 195 F
SONY JS-75 (à infrarouge, avec capteur) : 245 F
JOYBALL (tir auto.) :190 F
SONY PRO JS-70 : 350 F
ARCADE TURBO : 240 F
HYPERSHOT KONAMI : 99 F
TRACK-BALL CAT : 350 F
SOURIS PHILIPS SBC 3810 ou NEOS MS-10 : 350 F

## CLAVIERS ET SYNTHETISEURS YAMAHA

CLAVIER MUSICAL YK-01 : 790 F
SYNTHETISEUR FM SFK-01 : 790 F
SYNTHETISEUR FM II PRISES MIDI 4 VOIES SFG-05 : 1 690 F
SEQUENCEUR 8 PISTES DMSI : 1 250 F

## ACCESSOIRES MSX

CABLE HI-FI POUR MUSIC MODULE : 65 F
CABLE MAGNETO : 65 F
KIT D'AZIMUTAGE MAGNETO : 95 F
CABLE IMPRIMANTE : 250 F
ROULEAU PAPIER SBC 431 : 35 F
2 ROULEAUX PAPIER CANON TP-221 : 120 F
RUBAN SBC 427 : 89 F
RUBAN SBC 428 : 110 F
RUBAN SBC 436 : 135 F
CARTOUCHE DONNÉES SONY HBI-55 : 95 F
SONY RS-232C : 990 F
SYNTHETISEUR VOCAL MSX 1 (français)
K7 : 290 F DISQUETTE : 350 F
PORT RALLONGE SYNTHE VOCAL : 120 F
BOITE 40 DISQUETTES 3"1/2 : 120 F
BOITE 150 DISQUETTES 3"1/2 : 195 F

## JEUX EN CASSETTES A 29 F

ASTRO PLUMBER
BACKGAMMON
BARNSTORMER
BUZZ OFF
CHACK 'N POP
CHORO Q
CHICKEN CHASE
CONGO
CRIBBAGE
DARTS
DIAMOND MINE
EDDIE KIDD JUMP CHALLENGE
FRONT LINE
ICE
JOURNEY CENTER OF THE EARTH
MILK RACE
MR. DROID
MOON RIDER
MSX ARTIST
NORSEMAN
OLE
PANIQUE
RASTERSCAN
SALVAGE
SCENTIPEDE
SHARCK HUNTER
SMACK WACKER
SNAKE IT
SOUL OF A ROBOT
SPACE BUSTERS
SPACE RESCUE
SWEET ACORN
TURMOIL
VESTRON
WINTER OLYMPICS
WORLD CUP
SOCCER
ZOOT



## JEUX EN CASSETTES A 49 F

BMX SIMULATOR
BOOM
BOARDELLO
BOP
BUSTER BLOCK
CANNON BALL
CASTLE BLACKSTAR
CHILLER
COLONY
DYNAMITE DAN
FEUD
FIRE HAWK
FLASH GORDON
FOOT-VOLLEY
FORMULA ONE SIMULATOR
GANGMAN
HOPPER
HUSTLER
INVADERS
INVASION
JACKLE & WIDE
JUMPIN ' JACK
KICK IT
KNIGHTIME
LAZY JONES
LE MANS
MAC ATTACK
MAZES UNLIMITED
MOLECULE MAN
MR WONGS LOOPY LAUNDRY
MUTANT MONTY
NUTS & MILK
OCTAGON SQUAD
OH NO
PANEL PANIC
PROFESSIONAL SNOOKER
ROBOT WARS
ROCKET ROGER
SEA KING
SHARK HUNTER
SKY HAWK
SPACE WALK
SPECIAL OPERATIONS
SPEED KING
SPRINTER
STORM
SURVIVORS
TERMINUS
TIMETRAX
VAMPIRE
VIDEO POKER
XYZOLOG

## JEUX EN CASSETTES A 75 F

ALIEN 8
APEMAN STRIKES AGAIN
AUTOROUTE
BOUNDER
CITY CONNECTION
CRAZY GOLF
CUBIT
D-DAY
EXERION
FOOTBALLER OF THE YEAR
FORMATION Z
FUZZBALL
GUNFRIGHT
HARVEY SMITH SHOW JUMPER
HOT SHOE
HUYMPHREY
ICE KING
JET SET WILLY 1 ou 2
KNIGHTLORE
MANIC MINER
MAYHEM
MEANING OF LIFE
NIGHTSHADE
NINJA 1 ou 2
OIL'S WELL
PUNCHY
SNAKE RUNNER
STARQUAKE
THE HEIST
TIME CURB
TOP ROLLER
VALKYR
WHO DARES WINS 2
WIZARD'S LAIR
ZORNI

## JEUX EN CASSETTES A 95 F

ADVENTURE QUEST
ARKANOID
ARMY MOVE
ATTACK OF KILLER TOMATOES
AU REVOIR MONTY
AVENGER
BATMAN
BEAMRIDER
BOULDER DASH 1,2
BUCK ROGERS
CONGO BONGO
COSMIC SHOCK ABSORBER
CYBERUN
DARKWOOD MANOR
DEATH WISH 3
DECATHLON
DEMONIA
DESOLATOR
EGGY
EMERALD ISLE
FUTURE KNIGHT
GAME OVER
GHOSTBUSTERS
GROG'S REVENGE
HEAD OVER HEELS
HERO
HOWARD THE DUCK
INTERNATIONAL KARATE
JACK THE NIPPER
KRAKOUT
MARTIANOIDS
MASTER OF THE LAMPS
OCTOPUS
PASTFINDER
PENTAGRAM
PITFALL 2
RED MOON
RETURN TO EDEN
RIVER RAID
RUNNER
SLAPSHOT
SORCERY
TUER N'EST PAS JOUER
SPY VERSUS SPY
10TH FRAME
THE DIARY OF ADRIAN MOLE
THE HEIST
THE WAY OF THE TIGER
TRAILBLAZER
WINTER EVENTS
WINTER GAMES
WORM IN PARADISE
ZAKIL WOOD
ZAXXON

## COMPILATIONS

COMPILATIONS 4, 5, 6, 7
(K7 : 95 F/D : 120 F)
COMPILATION 4
(Scentipede, Boom, Mac Attack, Space Busters)
COMPILATION 5
(Kick It, Hopper, Space Rescue, Oh Shit)
COMPILATION 6
(Ice, Moon Rider, Smack Wacker, Robot Wars)
COMPILATION 7
(Panique, Panel Panic, Snake It, Mazes Unlimited)

COMPUTER HITS (6 jeux) 95 F
COMPUTER HITS 10 (10 jeux) 149 F

FIVE STARS
(Elidon, Manic Miner, Barnstormer, Zoïds, Shark Hunter) : 95 F

KID KIT
(L'héritage, Pyroman, Je compte, Images, Règlement de compte, Solfège, 1 K7 Audio, Stylo, etc...) K7 ou D : 299 F

MSX CLASSICS
(Grog's Revenge, Bounder, Valkyr, Gunfright) 145 F
MSXTRA
(Blagger, Disk Warrior, 3D Knock-Out, Super Bowl) 75 F
SILICON DREAMS
(Snowball, Return to Eden, Worm in Paradise) 145 F

SUPER SELLERS 1
(Jet Bomber, North Sea Helicopter, The Heist)
K7 : 145 F ; D : 175 F
SUPER SELLERS 2
(Drome, Time Curb, Confused)
K7 : 145 F, D : 175 F

UNBELIEVABLE
(Nightshade, Gunfright, Alien 8, Knightlore) : 145 F

## CASSETTES PRIX DIVERS

L'AFFAIRE VERA CRUZ 165 F
LA GESTE D'ARTILLAC 245 F
MANDRAGORE 245 F
OMEGA PLANETE INVISBLE 245 F

## SOFT-CARDS A 99 F

BACKGAMMON
BARNSTORMER
CHACK'N POP
CHORO Q
FRONT LINE
LE MANS
SHARK HUNTER
SWEET ACORN
THE WRECK
XYZOLOG

SOFT-CARD ADAPTATEUR POUR TOUS MSX : 75 F

PROMO : ADAPTATEUR + 1 JEU AU CHOIX : 159 F



## CARTOUCHES A 79 F

BUTAMARU PANTS
DRAGON ATTACK
FRUIT SEARCH
HEAVY BOXING
MR CHING
PICTURE PUZZLE
SPACE MAZE ATTACK
STEP UP

## CARTOUCHES A 149 F

CIRCUS CHARLIE
DUNKSHOT
HOLE IN ONE
MOPIRANGER
ROLLERBALL
SUPER BILLIARDS
THE WRECK
TIME PILOT

## CARTOUCHES A 190 F

ANTARTIC ADVENTURE
ATHLETIC LAND
EGGERLAND MYSTERY
GREEN BERET
HOLE IN ONE PRO
HYPER SPORT 1 ou 2
INSPECTEUR Z
LODE RUNNER
TWIN BEE
MAGICAL KID WIZ
MAPPY
MIDNIGHT BROTHERS
PIPPOLS
PLANETE MOBILE
RAID ON BUNGELING BAY
RELICS
SKY JAGUAR
SPACE CAMP
SUPER COBRA
TANK BATTALION
TOPPLE ZIP
TRACK AND FIELD 1 ou 2
YIE AR KUNG FU 1

## CARTOUCHES A 230 F

BOSCONIAN
BOXING
DIG DUG
FOOTBALL
GALAGA
GALAXIAN
GAMES MASTER
HYPER RALLY
HYPER SPORT 3
KING'S VALLEY
KNIGHTMARE
NEMESIS
PAC-MAN
PENGUIN ADVENTURE
PING PONG
Q BERT
RAMBO
ROAD FIGHTER
TENNIS
THE GOONIES
THE MAZE OF GALIOUS
YIE AR KUNG FU 2

## CARTOUCHES MSX

EGGERLAND MYSTERY 2 : 230 F (MSX 1 & 2)
HOLE IN ONE SPECIAL 230 F
METAL GEAR 290 F
SUPER RAMBO SPECIAL 290 F
VAMPIRE KILLER 290 F

## JEUX AACKOSOFT

cassette : 95 F - disquette : 120 F
cassette $$$ : 75 F- disquette $$$ : 99 F

ALPHAROID
BEACH HEAD
BOUNCE
BREAK-IN
CHIMA CHIMA
CHOPPER 1 $$$
COME ON PICOT
CONFUSED
COURAGEOUS PERSEUS
CRUSADER
DAWN PATROL
DOTA
EXTERMINATOR $$$
FLIGHT DECK
HAPPY FRET
INCA
JET BOMBER
LIFE IN THE FAST LINE
MACROSS
MR. JAWS $$$
NORTH SEA HELICOPTER $$$
OIL'S WELL $$$
PICO PICO
POLAR STAR
POLICE ACADEMY $$$
PROTECTOR
RELICS
SAILOR'S DELIGHT $$$
SCIENCE FICTION $$$
SKOOTER
SNAKE
SPY STORY
STAR FIGHTER $$$
STAR WARS $$$
THE TRAIN GAME $$$
TOPPLE ZIP



## JEUX CASSETTES/DISQUETTES PRIX DIVERS

GREEN BERET D 145 F
L'HERITAGE 165 F/195 F
ILLUSIONS 149 F/190 F
LODE RUNNER D 190 F
MACADAM BUMPER 160 F/190 F
MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE 255 F/ 315 F
PYROMAN 149 F/190 F
REGATE 190 F/290 F

## JEUX DISQUETTES MSX 2

BAD MAX (720 K) 290 F
CHOPPER 2, 145 F
L'AFFAIRE 290 F
HYDLIDE 290 F
INFINI 290 F
LAYDOCK (720 K) 290 F
LES PASSAGERS DU VENT 320 F
RED LIGHTS OF AMSTERDAM 190 F
RENDEZ-VOUS AVEC RAMA 345 F
THUNDERBALL 145 F
T.N.T. 190 F
WORLD GOLF 290 F

## EDUCATIFS BASIC

CUBE INITIATION AU BASIC (4 cassettes + manuel) 295 F
DIALOGUE AVEC UNE SAUTERELLE 179 F
INITIATION AU BASIC 1 OU 2 179 F
MICROPROCESSEUR 189 F

## EDUCATIFS

ANGLAIS 1 OU 2 195 F
DEUTSCH WURMCHEN 165 F
GEOGRAPHIE 179 F
LIRE VITE ET BIEN 179 F
LOGO 690 F (C)
LOS GUSANITOS 165 F
MASTERVOICE
WORDSTORE 155 F
MX DISSERT PHASE 1 OU 2 175 F
ORTHOCRACK 185 F
STAR SEEKER (Astronomie) 120 F

## GRAPHISME

AACKO DRAW & PAINT 95 F/120 F(D)
CHEESE II + SOURIS 590 F (D)
COLOR PACK 99 F
EDDY II 190 F (C)
EDDY II + TRACK BALL 490 F (C)
GAMES DESIGNER 95 F
HIT BIT PRINT LAB 395 F (C)
KATUVU 149 F
MSX ARTIST 29 F

## MUSIQUE

ASTROMUS 190 F
INTRODUCTION A LA MUSIQUE 179 F
MUE 99 F (C)
MUSIX 95 F
RYTHMAMUS 190 F



## MATHS

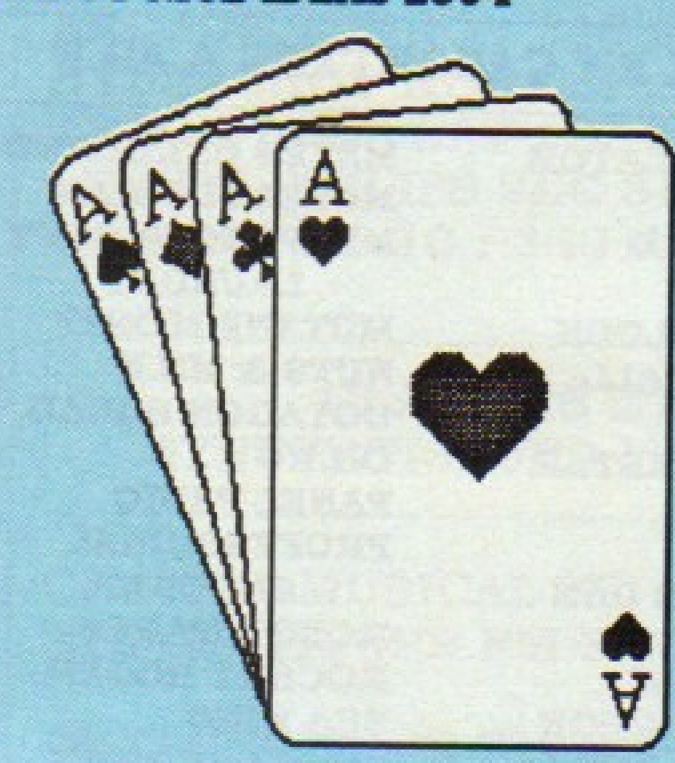
BALANCE 99 F (C)
JE COMPTE (calcul + 4 jeux) 125 F
LE MINOTAURE 160 F
MONKEY ACADEMY 149 F (C)
MX FONCTIONS 175 F
MX MATHS 175 F

## SIMULATEURS VOL/COMBAT

ACE OF ACES 95 F
BATTLE OF MIDWAY 120 F
DAMBUSTERS 120 F
JUMP JET 95 F
FLIGHT PATH 737 95 F
SPACE SHUTTLE 95 F
737 FLIGHT SIMULATOR 95 F/120 F (D)
SPITFIRE 40 120 F

## JEUX DE SOCIETE ET REFLEXION

BACKGAMMON SONY 190 F (C)
BRIDGE NICE IDEAS 250 F/260 F (D)
CHALLENGER (othello-reversi) 95 F
THE CHESS GAME 95 F/120 F (D)
THE CHESS GAME II (MSX2,3D) 190 F (D)
CHESS MASTER 195 F
CLUEDO (en anglais) 120 F
CONFUSED (puzzle animé) 95 F/120 F (D)
ECHECS (Loriciels) 230 F
MASTER CHESS 49 F
MONOPOLY (en anglais) 120 F
OTHELLO COMPETITION 195 F
SOFT MANAGER 190 F (D)
TAROT NICE IDEAS 250 F

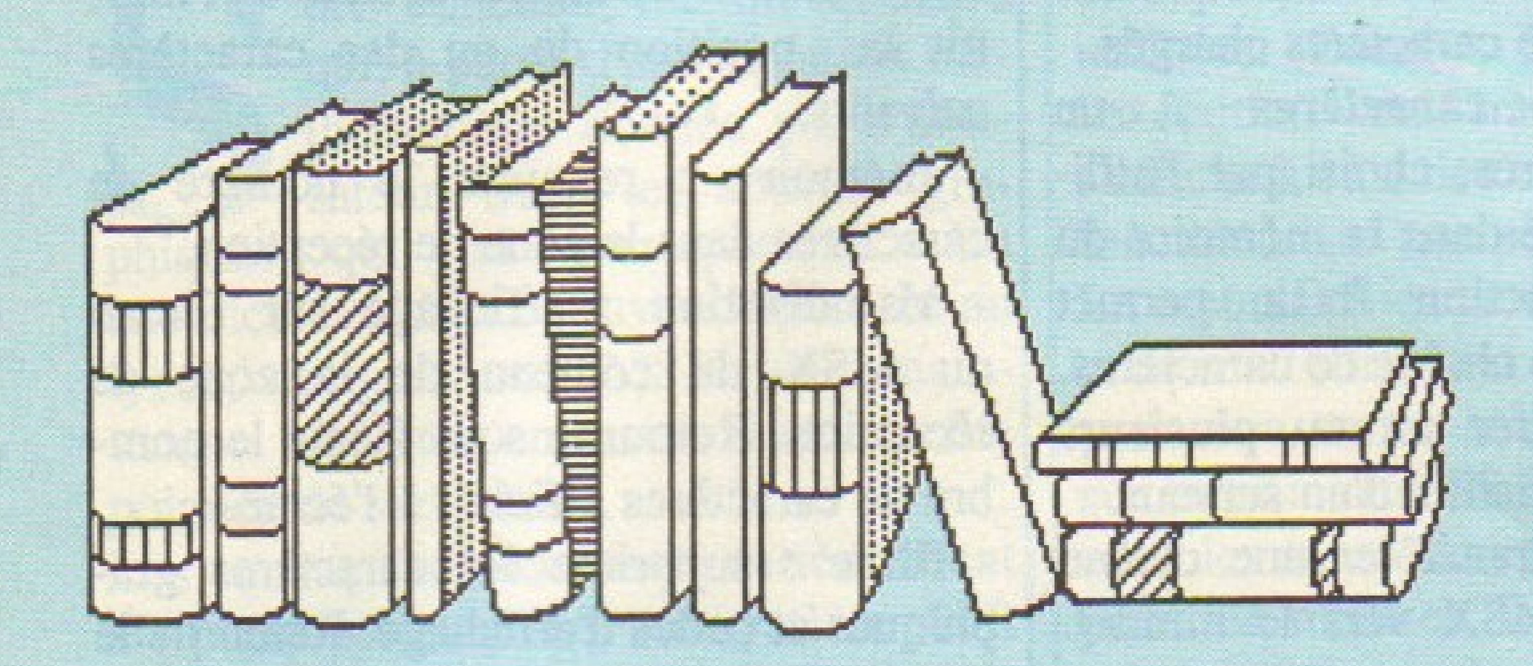



## UTILITAIRES

AACKO BASE (Disk + K7) 390 F
AACKO TEXT (Disk + K7) 390 F
BANCO-GEST 199 F
BILAN PLUS (Comptabilité MSX2) 990 F (D)
COMPUTERMATES CALC (Tableur + Graphismes, en français) 490 F (C)
COMPUTERMATES TEXT (Textes + Fichiers + Mailing, en français) 490 F (C)
DEVPAC 235 F
DEVPAC 80, 390 F (D)
DR BASIC ET MR BUG 125 F
HIT BIT CALC 249 F
MICRO-PRO (Kit 4 disks + 8 livres : Wordstar, Datastar, Calcstar, etc, en français) 1990 F (D)
MINICALC 199 F
MX BASE 175 F
MX CALC 175 F
MX GRAPH 175 F
MX STAT 175 F
MX STOCK 175 F
MX TELX 590 F (D)
MTBASE 490 F (C)
ODIN (Assembleur) 320 F
PHITEL 190 F
PRINT X PRESS 225 F/255 F (D)
SOFT CALC (MSX 2) 490 F (D)
SOFT FONCTIONS (MSX 2) 490 F (D)
SOFT GRAPH (MSX 2) 490 F (D)
SOFT STOCK (MSX 2) 520 F
TASWORD (en français) 250 F/295 F (D)
TEX 175 F/195 F (D)
TURBO PASCAL 790 F (D)
TURBO TUTOR 350 F (D)
TURBO DATA BASE 690 F (D)
WORDSTORE (en français) 165 F

# LIVRES MSX

INITIATION AU BASIC 108 F
GUIDE DU GRAPHISME 110 F
56 PROGRAMMES 78 F
JEUX D'ACTION 58 F
JEUX EN ASSEMBLEUR 78 F
ROUTINES GRAPHIQUES EN ASSEMBLEUR 78 F
PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE 78 F
TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR 98 F
ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES 98 F
LE LIVRE DU MSX 110 F
MSX EN FAMILLE 120 F
LA DECOUVERTE DES MSX 150 F
CLEF POUR MSX 150 F
ASSEMBLEUR ET PERIPHERIQUES DES MSX 110 F
MUSIQUE SUR MSX YAMAHA 185 F
JEUX D'ACTION, HASARD ET REFLEXION 110 F
40 PROGRAMMES PEDAGOGIQUES EN BASIC MSX 95 F
INTRODUCTION AU MSX 108 F
GUIDE DU BASIC 128 F
BASIC MSX : METHODES PRATIQUES 120 F
PROGRAMMES EN ASSEMBLEUR 98 F
TRUCS ET ASTUCES POUR MSX 140 F
PROGRAMMES POUR MSX 75 F



**PRATIQUE DU MSX2**
(256 pages)
**185 F**

Pour les envois en Province, utilisez ou recopiez le bon de commande. Afin de réduire les frais d'envoi et d'éviter les erreurs, nous n'acceptons pas les envois en contre-remboursement. N'oubliez donc pas de joindre un chèque à votre commande. N'oubliez pas non plus les frais de port (20 F pour les jeux et accessoires et 90 F pour le matériel) à ajouter au montant de la commande.

Si vous désirez un crédit par correspondance, appelez-nous au téléphone : (1) 43.42.18.54 ou écrivez-nous. Dans les deux cas, précisez le matériel désiré ainsi que le montant de versement comptant (de 10 à 20 % du prix total) et le nombre de mensualités souhaitées. Les crédits en magasin sont immédiatement traités par Minitel.

**Tous nos envois logiciels ou matériels sont faits le jour même dès réception de votre courrier.** Trois personnes travaillent au service des envois afin que vous, amis de Province, soyez servis presque aussi rapidement que nos amis de Paris, qui ont la chance d'avoir leur caverne d'Ali-Baba MSX à portée de métro !

Pour les logiciels étrangers, nous pratiquons souvent l'importation en direct, c'est pour vous l'assurance d'être le premier servi au meilleur prix.

Nous sommes **le seul magasin en France uniquement consacré au MSX** et tous nos amis clients ne s'y trompent pas : notre compétence, notre dynamisme et le véritable service que nous offrons sont notre meilleure publicité. Notre volume de vente nous permet de vous proposer **des prix étonnants à longueur d'année sur tout le magasin**, et non pas seulement quelques prix alléchants, habilement positionnés sur des produits d'appel.

Dans la jungle informatique où les prix changent si vite, nous avons toujours mis un point d'honneur lors des baisses de prix (et elles sont fréquentes !) à faire une **réactualisation immédiate de nos prix**. En cas de doute, n'hésitez donc pas à nous appeler pour vérifier un prix.

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

## Bon de commande

**à retourner à MSX VIDEO CENTER - 89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS**

Nom ______

Prénom ______

Adresse ______

______

______

Ville ______ Code postal ______

Marque d'ordinateur MSX ______

❑ Je vous commande le matériel suivant : ______

______

______

______

Pour un prix de : ______

❑ Frais de port jeux, livres et accessoires : 20 F

❑ Frais de port matériel : 90 F

TOTAL ______

# MXTELX

## Au service des serveurs

***Neuf routines pour faciliter toutes les relations minitel-MSX, et un seul cable de connection ! Simple ? Oui, mais pour les initiés.***

Les logiciels de télécommunication MSX sont à la mode : après Phitel, voici Mxtelx. Pourtant, les deux produits ne s'adressent pas du tout au même public : Mxtelx est un outil pour programmeurs expérimentés, une sorte de boîte à outils pour concevoir ses propres programmes de télécommunication. Les routines sont entièrement écrites en langage-machine, mais leurs résultats sont accessibles par des instructions Basic.

L'installation ne vous demandera guère plus de deux minutes : un cable unique relie l'ordinateur MSX au minitel, et le logiciel de gestion des communications, sur disquette, se charge automatiquement à la mise sous tension. Enfantin pour le moment...

Le logiciel, entièrement écrit en code-machine (donc très rapide) comporte neuf routines essentielles :

- **transfert de page** : une page vidéotexte (c'est-à-dire un écran du minitel) peut être transférée dans la mémoire du MSX. Ce type de page, même d'apparence graphique, est composée de caractères. Il est possible de connaître, sous Basic, le nombre de caractères chargés.
- **transfert de caractères** : un nombre de caractères, choisi par l'utilisateur, est transféré dans la mémoire du MSX. Une instruction Basic permet alors d'utiliser cette chaîne de caractères. Utile pour transférer un ou plusieurs noms triés dans le fichier d'un serveur.
- **chaînes** : pour transférer une chaîne de caractères du MSX vers le minitel. L'ordinateur devient (un peu) un centre serveur. Le nombre de caractères transmis est connu.
- **codes** : même opération, avec un code, dont la valeur ASCII est retournée sous Basic. Indispensable pour envoyer des codes de commande.
- **touches** : permet de générer, à partir du MSX, les touches spéciales de fonctions du minitel. Ainsi, le code 1 correspond à la touche Envoi. L'instruction L=USR5(1) provoquera donc, à partir de l'ordinateur, l'équivalent d'une action sur la touche Envoi du minitel.
- **recherche** : cette routine recherche une chaîne de caractères spécifiée et fournit la position du ou des caractères suivants.
- **mémoire** : retourne le nombre de caractères dans la zone de réception.
- **visualisation** : affichage sur l'écran du MSX du contenu de la zone de réception. Retourne sous Basic le nombre de caractères affichés à l'écran.
- **filtre** : supprime les caractères graphiques et codes d'affichage. Retourne le nombre de corrections effectuées.

Bref, une série d'outils extrêmement précieux pour les programmeurs avertis, qui peuvent configurer leurs applications au point par point. Ils sont en outre assistés par des exemples de programmes pour chaque routine.

Mxtelx est un logiciel haut-de-gamme, réservé aux spécialistes. On regrettera seulement, même pour eux, une notice trop concise.

**Editeur : Audiosonic**
**Disquette et cable**
**MSX 1 et 2**

# SOFT FONCTION

## Des courbes alléchantes

***Toutes les représentations graphiques de fonctions mathématiques : courbes, surfaces, projections 3-D, animation d'images compilées.***

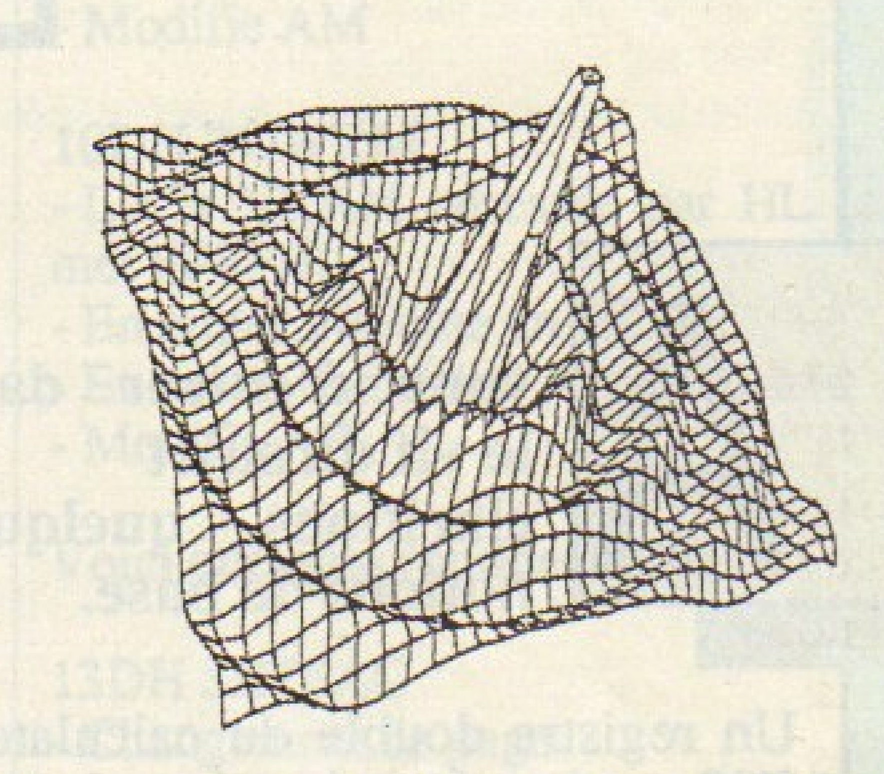
Soft Fonction est un utilitaire qui, à partir d'une équation mathématique donnée par l'utilisateur, trace les courbes graphiques qui lui correspondent. Un exercice fastidieux souvent demandé au lycée, et que votre MSX peut maintenant réaliser en une toute petite poignée de secondes...

Les manipulations sont extrèmement simples, et ce grâce au système Soft View, commun aux logiciels PhilipsAP Soft, qui fait ressembler l'écran du MSX à celui d'un MacIntosh : fenêtres, menus déroulants, sélection des options par curseur déplacé avec une "souris" ou un joystick.

On commencera donc par ouvrir un fichier, où l'on indique la nature de la fonctionmathématique(cartésienne,paramétrique, "polaire", différentielle d'ordre 1 ou 2), sa formule, son échelle de représentation, son mode de tracé (traits continus ou points), et la précision de ce tracé à l'intérieur des bornes inférieures et supérieures des valeurs numériques utilisées. Ensuite, il suffit de lancer l'exécution du tracé, et la courbe s'affiche à côté des caractéristiques de la fonction, dans une seconde fenêtre.

Le menu fichier permet alors de stocker cette réalisation, ou de la mettre en page pour une sortie soignée et commentée sur imprimante. Toutes ces options sont valables aussi bien pour les courbes que pour les surfaces. Les surfaces sont des représentations en 3 dimensions ( de type fractal).

Le menu IMAGE est sans nul doute le plus spectaculaire : il s'agit d'un utilitaire très complet de dessin : crayon, formes géométriques, remplissage de formes, palette de couleurs, etc. Vous l'utiliserez pour votre agrément, ou pour animer des représentations graphiques. Les images créées par le menu peuvent en effet être sauvées sous forme compilée, et donc être affichées successivement à l'écran à très grande vitesse. On obtient ainsi des effets d'animation vraiment étonnants (restitution d'une courbe d'oscilloscope par exemple).



En Fait, Soft Fonction recouvre toutes les applications graphiques, de la simple courbe X,Y aux surfaces en 3-D, en passant par n'importe quelle génération d'image, avec ou sans animation. Il ne faut guère plus d'une heure pour maîtriser toutes les possibilités du logiciel. Un outil parfaitement commode et fiable, dans la droite ligne des programmes AP Soft.

**Disquette Philips MSX 2**

# V9938 ADRESSAGE DE LA RAM

Avant d'entrer dans le vif du sujet clarifions quelques notions de base.

Un registre double du calculateur Z80 permet de mémoriser des valeurs allant de 0 à 65535 (FFFFH). Comme ces registres servent entre autres choses, à adresser des cases mémoire, la conclusion s'impose d'emblée : pas d'adresse au delà de cette valeur. On se tire d'affaire en organisant la mémoire en tranches, allant chacune de 0 à 65535. Ce sont les fameux slots.

On retrouve la même organisation en VIDEORAM, à cette nuance près que la division par 16 K n'existe pas pour le programmeur. Pour 128 K de Vram, on aura donc deux plages de 0 à 65535. C'est bien à dessein que j'utilise le mot "plage" et non pas le terme "page" qui recouvre une réalité légèrement différente et peut donc prêter à confusion.

Abstraction faite du Basic, vous disposez en MSX2 de 3 possibilités pour lire ou écrire en VRAM.

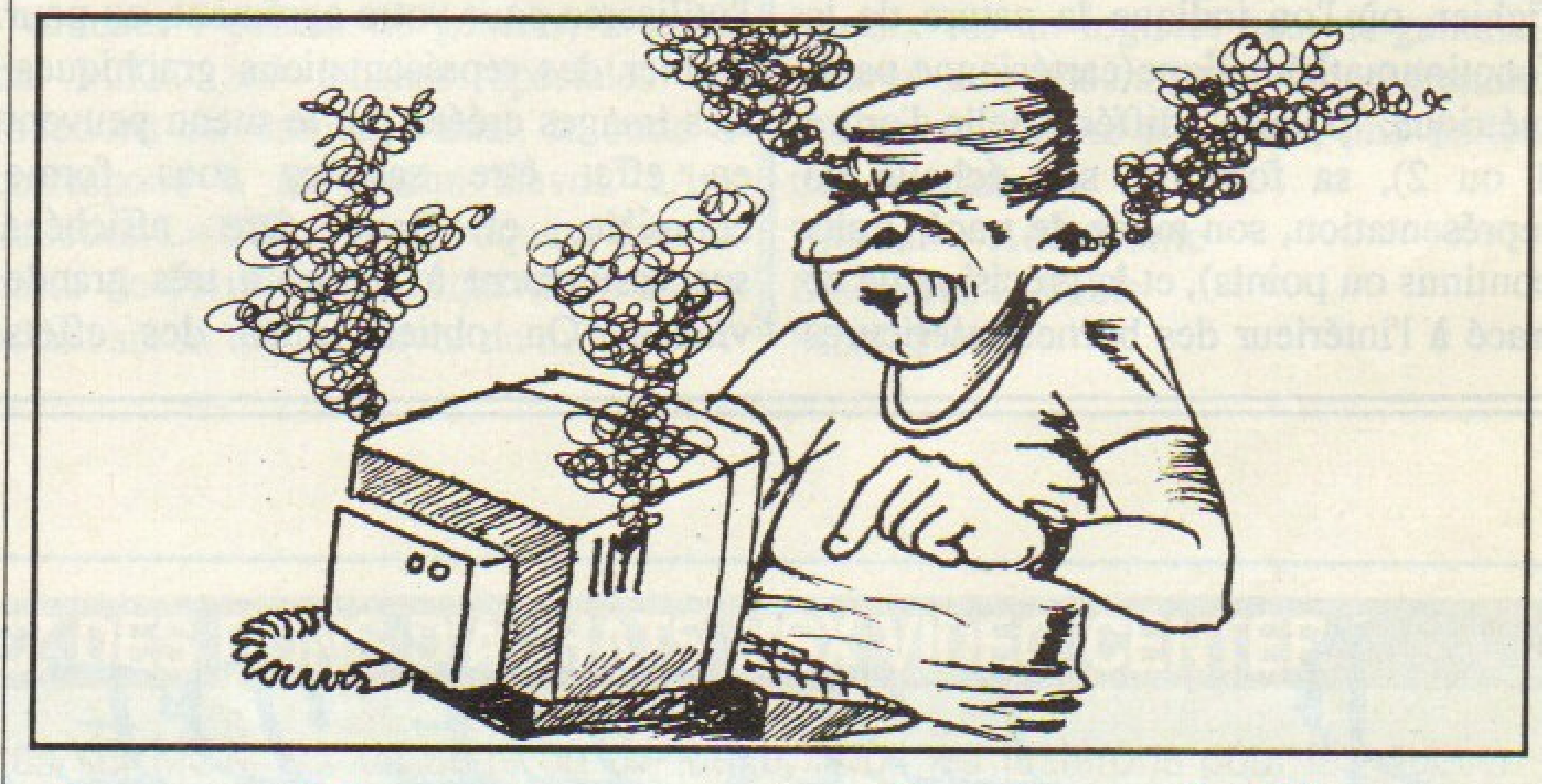
## Les routines du BIOS étendu

La position que vous voulez lire ou écrire est exprimée sous forme d'adresse, en octets, (donc en valeurs de 0 à 65535). Vous vous situez automatiquement sur la page dite "active", donc sur la plage 0 ou sur la plage 1, c'est selon. La notion de page "active" par opposition à page "de display" est ici primordiale en même temps qu'implicite. Nous nuancerons pour screen 5 et 6.

## Le registre d'adressage R14

Vous exprimez toujours l'adresse en octets, sous forme quelque peu tarabiscotée, mais cette fois-ci vous précisez sur quelle plage vous désirez intervenir. En clair, vous pouvez lire ou écrire une page non active pour le système d'exploitation.

Il y a donc entre A et B une similitude : gérer des adresses, et une différence fondamentale : adressage explicite vers la plage 0 ou 1 en B.



## Les registres de commande spécialisés

Nous trouvons ici un troisième type d'approche. On ne parle plus d'adresses, mais de coordonnées, répondant par là aux spécifications du cahier des charges déposé à la conception du V9938. Tout se passe comme si vous aviez affaire à un seul écran, particulièrement long, que nous présenterons en détail dans notre prochaine étude, consacrée précisément aux transferts par registres de commande.

Il suffit pour le moment de noter l'existence de ce troisième mode d'accès à la VRAM.

Les différentes possibilités de définition d'écran viennent tout compliquer. En screen 7 et 8, on se situe par la force des choses de part ou d'autre de la barrière de 65535.

En screen 5 et 6 on dispose de 2 écrans de part et d'autre de cette barrière.

En utilisant les routines du bios étendu il faut alors se situer page 0 ou 2, en ajustant les adresses.

Avec R14 on se situera sur plage 0 ou 1, en ajustant également les adresses (+8000H).

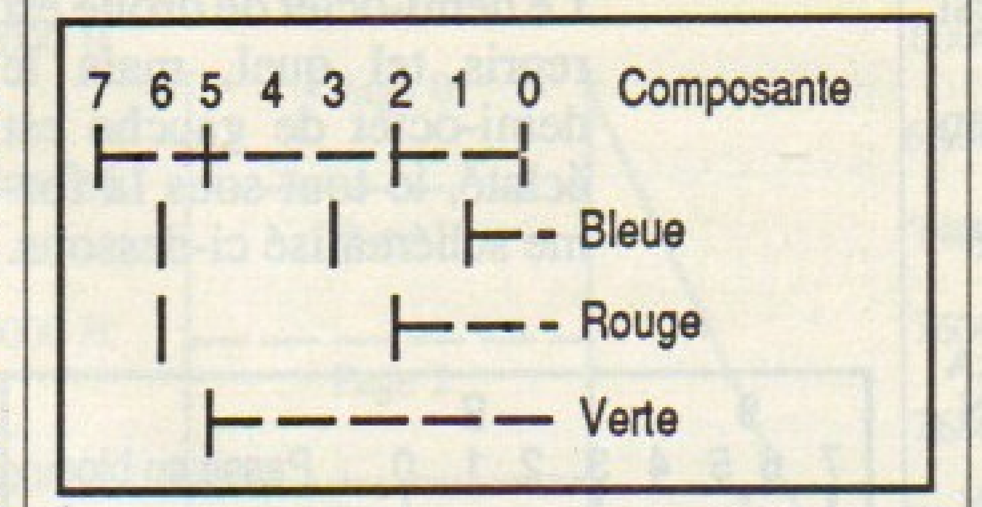
## Contenu de l'écran pour chaque screen

Jusque là nous avons surtout défini les voies d'accès. Voyons à présent ce que cache le paysage, en arrêtant d'emblée que la topograpie MSX2 est beaucoup plus simple que celle de la norme MSX1.

En screen 5 nous avons 256 dots (points) à la ligne. Chaque dot est mémorisé sur un demi octet, ce qui donne 128 octets à la ligne. Les dots, et donc les octets, se suivent à la queue leuleu, sans problèmes de pixels comme

par le passé. Les adresses des tables figurent en annexe. Le contenu de chaque octet est évident : 2 coloris parmi 16 codifiés sur 2 fois 4 bits.
Screen 5 offre l'avantage d'accepter les sprites améliorés tout en présentant la structure simplifiée de la vidéo.
En screen 6 on trouve déjà une définition de 512 alors qu'une ligne écran ne totalise toujours que 128 octets. On obtient ce résultat en mémorisant 4 dots à l'octet, soit un coloris par 2 bits. Sur 2 bits on ne peut évidemment mémoriser que des valeurs allant de 0 à 3. La conclusion s'impose d'emblée : screen 6 est limité à 4 coloris par écran. Les "grincheux" diront même 3 puisque 0 correspond à la valeur "transparent".
On peut améliorer la situation de 2 manières :
- Rendre le 0 accessible à la palette : il suffit pour ce faire de positionner à 1 le bit 5 de R8. Valeur R8 à l'initialisation : 8 à remplacer par 28H.
En basic VDP(9)=VDP(9) OR &H20 : attention à partir de R8 chiffrer R+1 dans l'instruction VDP.
En utilisant 0 comme coloris ordinaire on écrase dans tous les cas le coloris du fond, aussi le gain n'est il guère appréciable.
- Jouer sur la palette, en modifiant les composants des coloris 1/2/3.
Comme en screen 6 on dispose de trois écrans de réserve qu'il est possible de displayer tour à tour après avoir modifié la palette, on peut entrevoir des effets heureux en partant de 3 coloris par écran.
En screen 7 on trouve une définition de 512 points pour 256 octets par ligne. Chaque octet prend en compte 2 dots valeurs de 0 à 15 chaque fois. Les points sont moitié moins larges qu'en screen 5.
On notera que les calculs de positionnement sont particulièrement faciles, puisque chaque ligne compte 256 octets. Il suffit d'incrémenter le compteur contenant les multiples de 256 à chaque changement de ligne.
En screen 8 on change de philosophie. On ne mémorise plus un numéro de coloris parmi 16, mais la colposition du coloris c'est-à-dire sa composante verte, rouge et bleue.
Comme les valeurs des composantes se situent entre 0 et 7 il faut 3 bits pour écrire une composante. Soit au total 9 bits : Un bit de trop.

On taille dans le vif en réduisant la composante bleue à 2 bits, ce qui nous donne dès lors 256 valeurs possibles donc 256 coloris, sur le schéma suivant :




Sur une ligne écran on dispose 256 octets ainsi structurés, la définition étant ramenée à 256 en screen 8. Les coloris possibles sont bien évidemment ceux qui ont une composante bleue faible (0à3).

## Niveau d'intervention

Avant de passer à l'adressage luimême, une dernière précaution s'impose : définir avec précision à quel niveau nous allons intervenir. En clair, allons-nous court-circuiter ou non le système d'exploitation ?
Prenons, à titre d'exemple, un changement de page.
Si nous utilisons, pour ce faire, la routine du BIOS étendu le changement de page est dûment répertorié par le système d'exploitation en région de communication. Si par contre nous activons directement le registre R2 le changement de page aura certes lieu, mais ne sera consigné nulle part. Pour le système d'exploitation, rien n'est fait et un adressage ultérieur par routine du BIOS ciblera la page primitivement mémorisée en ACPAGE (FAF6H).

## Routines du BIOS étendu

109H WRTVRM
- Ecrit la VRAM adressée par HL (admet FFFFH)
- En entrée Adresse en HL, donnée en Accumulateur
- Modifie AM

10DH RDWRM
- Lit la VRAM adressée par HL (admet FFFFH)
- En entrée Adresse en HL
- En sortie donnée en Accumulateur
- Modifie AF

Voici quelques routines utiles :

13DH SETPAG
- Changement de page
- En entrée : Page active en ACPAGE : FAF6H
Page de display en DPPAGE : FAF5H
- Modifie l'accumulateur.

111H CHGCLR
- Changement de coloris de l'écran
- En entrée : Screen en Accumulateur
Coloris avant plan en FORCLR : F3E9H
Coloris du fonf en BAKCLR : F3EAH
Coloris du bord en BDRCLR : F3EBH
- Modifie tous les registres.

8DH SCALXY
- Corrige les coordonnées erronnées
- En entrée : X en BC,Y en DE
- En sortie : X en BC,Y en DE
- Les coordonnées erronnées sont ramenées au gabarit du screen . Modifie A

115H CLSSUB
- Cls traditionnel. Modifie tous les registres.



Voici enfin deux petits programmes qui rendront service à ceux qui d'entre vous seraient rebutés par le besoin de passer des coordonnées aux adresses. Les coordonnées ne sont pas contrôlées par ces programmes.
La routine en langage machine est paramétrable comme suit :
En entrée X en HL,Y en DE, Screen en Accu.
En sortie adresse en HL : Modilie AF

```
      CP    8       10 INPUT"SCREEN";A
      JR    Z,P1    20 INPUT"COORDON
                       NEE X";X
      SLR   H       30 INPUT"COORDON
                       NEE Y";Y
      RR    L       40 IF A=8 GOTO 90
P1    CP    6       50 X=INT(X/2)
      JR    NZ,P2   60 IF A<>6 GOTO 80
      SLR   L       70 X=INT(X/2)
P2    CP    7       80 IF A<7 THEN
                       Y=INT(Y/2)
      JR    NC,P3   90 X$=HEX$(X)
      SLR   E      100 IF LEN X$<2 THEN
                       X$="0"+X$
P3    LD    H,E    110 Y$=HEX$(Y)
      ...          120 PRINT "&H" ;
                       Y$+X$
      ...
```

En screen 5 et 6 il faut éventuellement ajuster les adresses.

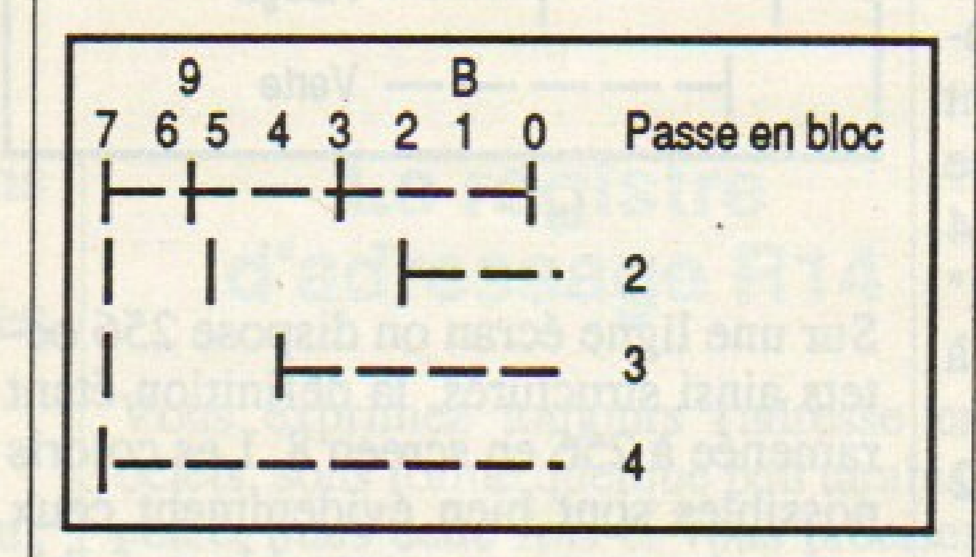
## Adressage de la VRAM en R14

Ceux de nos lecteurs qui ont blanchi sous le harnais MSX1 connaissent déjà l'auto-incrémentation. V9938 à son tour présente cette faculté de la VRAM à s'auto-incrémenter, c'est-à-dire à recevoir les informations ou à les donner en se décalant d'une position vers l'amont de chaque transaction. Il suffit d'amorcer la pompe par un adressage initial et ensuite de lire ou d'écrire sans autre préoccupation.
Ce n'est pas de cette manière que travaillent VPEEK et VPOKE, ni d'ailleurs les routines de lecture ou d'écriture du BIOS étendu. Par là s'explique leur relative lenteur. Ces instructions répètent l'adressage pour chaque octet. Si donc vous avez une série d'octets à lire ou à écrire, évitez pareille gabegie et passez par le registre R14.

**Calcul de l'adresse**
Ce registre est au départ peu sympathique car il impose une trituration de l'adresse. A défaut d'autre terme je dirais que l'adresses est éclatée en trois blocs. Prenons comme exemple la valeur 9BCDH.

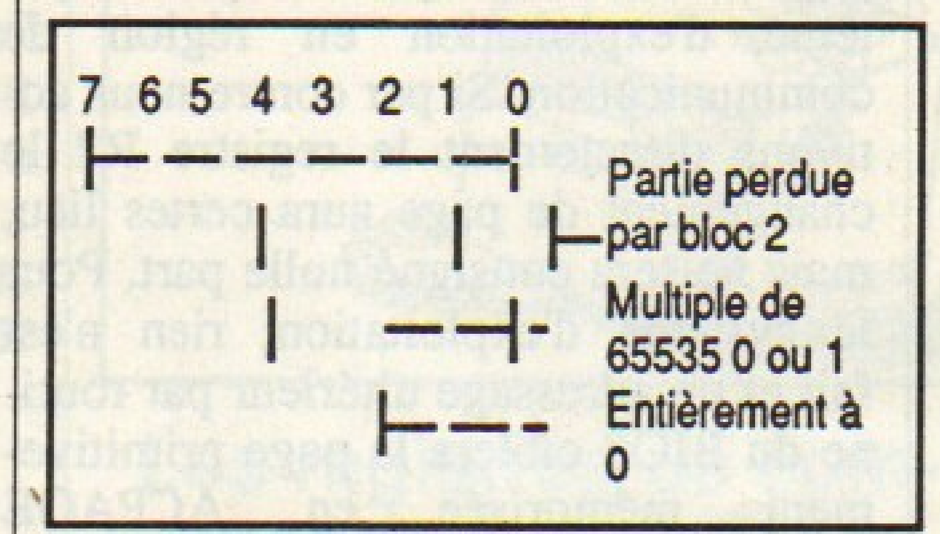
**Bloc 1 :** Il est constitué par l'octet bas, ici CD

**Bloc 2 :** On éclate d'abord l'octet haut en 2 demi-octets 9 et B.
Le demi-octet de droite est repris tel quel, mais le demi-octet de gauche est éclaté, le tout sous la forme schématisé ci-dessous.




En bloc 2 les octets 6 et 7 deviennent Codes pour indiquer le sens du transfert : 0 0 pour lire, 0 1 pour écrire.
Notre octet de poids fort, initialement à 9B, devient donc 1B pour lire, 5B pour écrire

**Bloc 3 :** Le bloc 3 reçoit en positions 0 et 1 les deux bits perdus par le bloc 2, en provenance des bits 6 et 7.
Le bit 3 indique le multiple de 65535 et permet donc de déterminer la plage de la VRAM visée.




Cette mise en forme de l'adresse n'est guère commode, aussi je vous propose une petite routine qui fait le travail.
En entrée, DE contient l'adresse. En sortie, on trouve en Accu. le bloc 3, en D le bloc 2, en E le bloc 1.



```
(       XOR  A      ) Plage 0
(       LD   A,4    ) Plage 1
                    Retenir l'instruction qui
                    correspond à votre cas
                    de figure
        BIT  6,D    Si bit 6 de D à 1
                    positionner bit 0 de
                    Accu.
        JR   Z,P1
        SET  0,A
P1      BIT  7,D    Même chose pour bit7
                    de D et 1 de A
        JR   Z,P2
        SET  1,A
        RES  7,D
(P2     RES  6,D )  Pour lire
(P2     SET  6,D )  Pour écrire
```

A,D et E sont directement utilisables au sortir de cette routine pour effectuer l'adressage.

Adressage
Effectuons à présent l'adressage par R14 en mode direct, sans oublier d'interdire les interruptions.

```
- Envoyer Bloc 3 par port 1
            DI
            LD      A,n        (Bloc 3)
            OUT     (99H),A
- Envoyer le Registre 14,Bit 7 à1
            LD      A,8EH
            OUT     (99H),A
- Envoyer Bloc 2
            LD      A,n(Bloc 2)
            OUT     (99H),A
- Envoyer Bloc 1
            LD      A,n        (Bloc 1)
            OUT     (99H),A
-Envoyer les données à suivre par
port 0      LD      A,x
            OUT     (98H),A
- Ou rentrer les données à suivre par
port 0      IN A,   (98H)
```

Boucler sur ces dernières instructions et finir par EI.
Pour modifier en mode Registre les pages de display il faut jouer sur R2, au niveau des bits 5 et 6, les autres bits restant dans l'état d'initialisation.

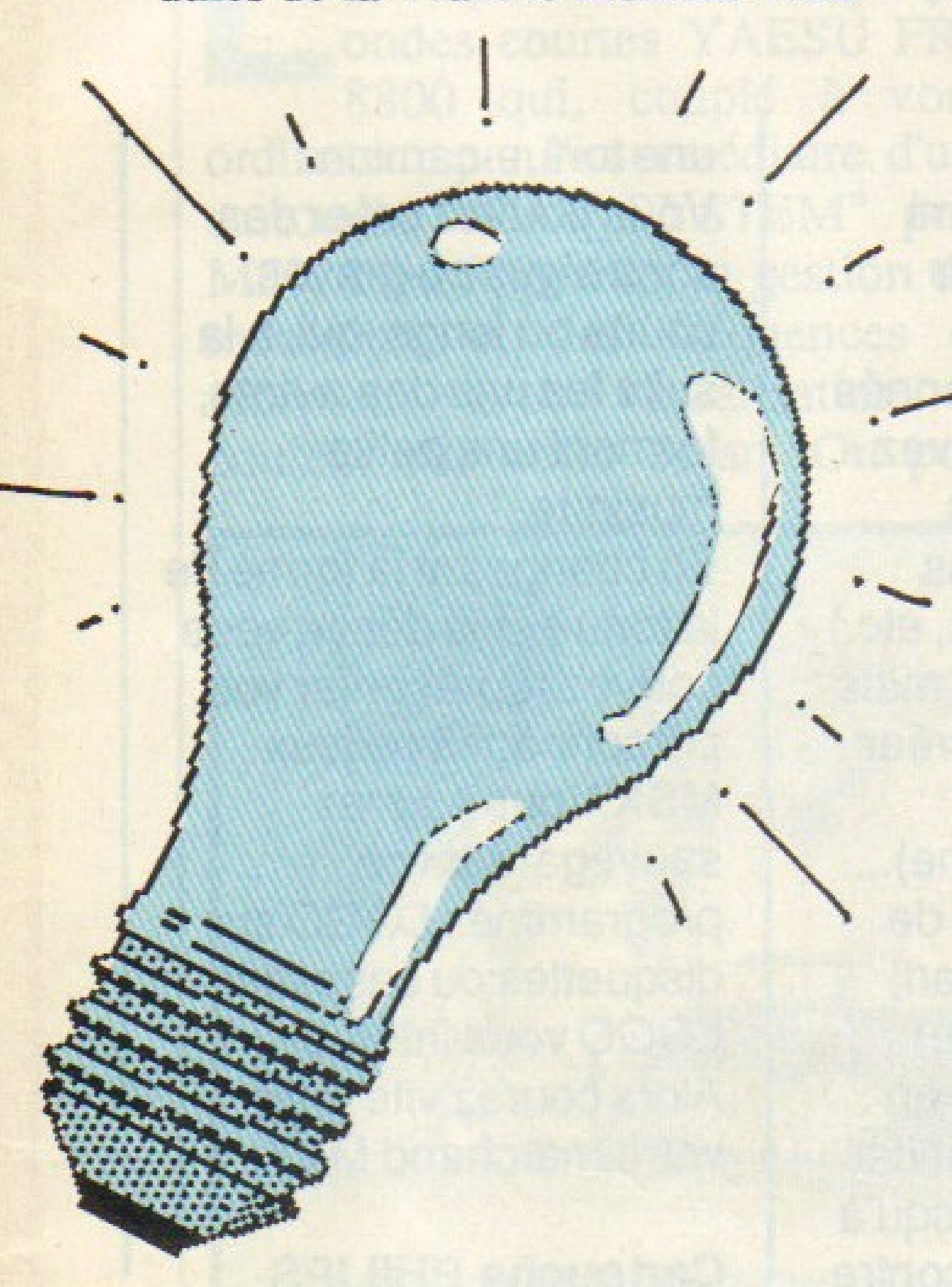
| | | |
|---|---|---|
| Screen 5 et 6 | 7 6 5 4 3 2 1 0 | |
| | 0 0 | Page 0 |
| | 0 1 | Page 1 |
| | 1 0 | Page 2 |
| | 1 1 | Page 3 |
| Screen 7 et 8 | 0 0 | Page 0 |
| | 0 1 | Page 1 |

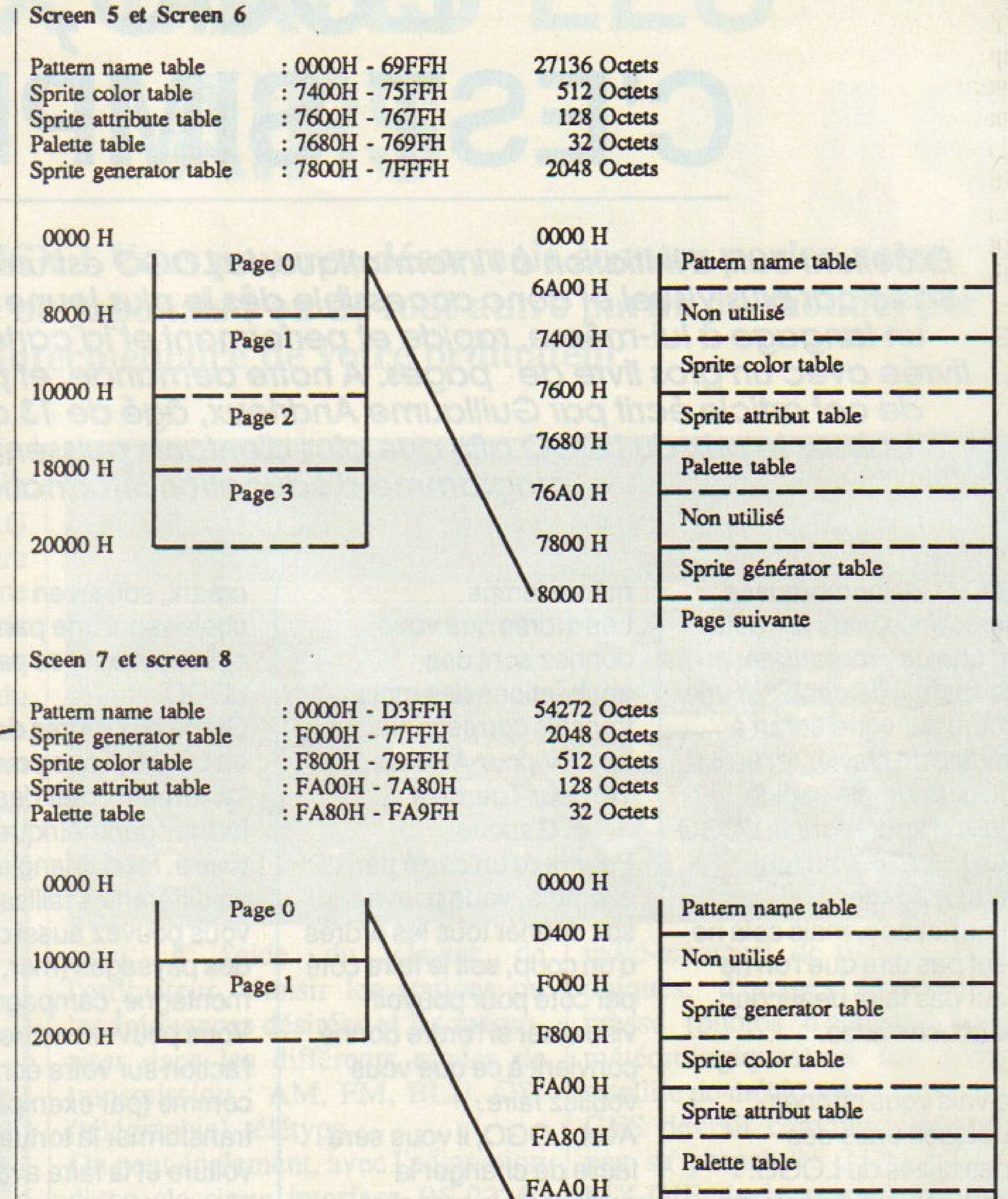
Pour conclure, je signalerai deux points :

Les modes d'accès en VRAM décrits ici ne sont pas les plus performants. Pour avoir la perfection au niveau vitesse de transfert, il faut recourir aux registres de commande. On les abor-

dera la prochaine fois. Néanmoins, pour de petits transferts, R14 est utile.

Il me paraît opportun d'attirer votre attention sur les nombreux "trous" que laisse le système d'exploitation dans la VRAM. Pour être inutilisés ces "trous" n'en constituent pas moins de la mémoire. Vous pouvez l'utiliser pour y stocker des données ou des modules que vous appelez en RAM le moment venu. Vous pouvez surtout y stocker des images ou des des données liées à la VRAM (SPRITES), éléments à transférer vers les plages utiles de la Vram le moment venu.





**Screen 5 et Screen 6**

| | | |
|---|---|---|
| Pattern name table | : 0000H - 69FFH | 27136 Octets |
| Sprite color table | : 7400H - 75FFH | 512 Octets |
| Sprite attribute table | : 7600H - 767FH | 128 Octets |
| Palette table | : 7680H - 769FH | 32 Octets |
| Sprite generator table | : 7800H - 7FFFH | 2048 Octets |



**Sceen 7 et screen 8**

| | | |
|---|---|---|
| Pattern name table | : 000H - D3FFH | 54272 Octets |
| Sprite generator table | : F000H - 77FFH | 2048 Octets |
| Sprite color table | : F800H - 79FFH | 512 Octets |
| Sprite attribut table | : FA00H - 7A80H | 128 Octets |
| Palette table | : FA80H - FA9FH | 32 Octets |



# DESIGNER : LA SOLUTION

**L'article sur l'utilisation des dessins créés par Designer (MSX NEWS n° 3) comportait des erreurs que vous avez été nombreux à nous signaler. Voici enfin le dénouement à ce grave problème existentiel...**

Lorsque vous avez réalisé votre dessin final et que vous désirez le sauvegarder pour pouvoir l'utiliser ultèrieurement sous basic, il vous faut cliquer sur l'icône sauvegarde (pour plus de sûreté), puis une fois votre dessin à l'écran, effectuer un RESET pour vous retrouver sous basic, puis taper les petits programmes suivants :

**Pour voir la VRAM**

```
10 SCREEN 8
20 SET PAGE 1
30 GOTO 30
```

**Pour enlever le cadre**

```
10 SCREEN 8
20 COPY (52,16) - (243,207), 1 TO (0,0), 0
30 GOTO 30
```

**Pour stocker sous forme de fichier**

```
10 SCREEN 8 : SET PAGE 1
20 COPY (52,16) - (243,207), 1 TO "nom"
```

**Pour charger sous forme de fichier**

```
10 SCREEN 8
20 COPY "nom" TO (23,7)
30 GOTO 30
```

**Pour stocker sous forme de page écran**

```
10 SCREEN 8
20 COPY (52,16) - (243,207), 1 TO (0,0),0
30 BSAVE "nom.SC8",0,&HFAA0,S
```

**Pour charger sous forme de page écran**

```
10 SCREEN 8
20 BLOAD "nom.SC8",S
30 GOTO 30
```

Nous remercions Monsieur Bernard VIVIEN pour les précieux renseignements qui nous ont permis d'effectuer cette mise au point.

# LOGO, C'EST SIMPLE !

***Excellent outil d'initiation à l'informatique, le LOGO est un langage plus simple que le Basic car plus visuel et donc accessible dès le plus jeune âge. Il n'en reste pas moins un langage à lui-même, rapide et performant et la cartouche LOGO est d'ailleurs livrée avec un gros livre de  pages. A notre demande, et pour coïncider avec la sortie de cet article écrit par Guillaume Andrieux, âgé de 13 ans, PHILIPS a accepté de baisser le prix du LOGO afin que plus d'enfants puissent profiter de cet excellent programme d'éducation informatique.***

LOGO, de nombreuses personnes vous ont déjà dit que ce programme permettait de déplacer une tortue sur votre écran à l'aide d'un clavier, et qu'il est plus simple et plus facile d'apprendre le LOGO que le BASIC, ou tout autre langage informatique, mais cela ne veut pas dire que l'on ne peut pas faire beaucoup de choses avec.

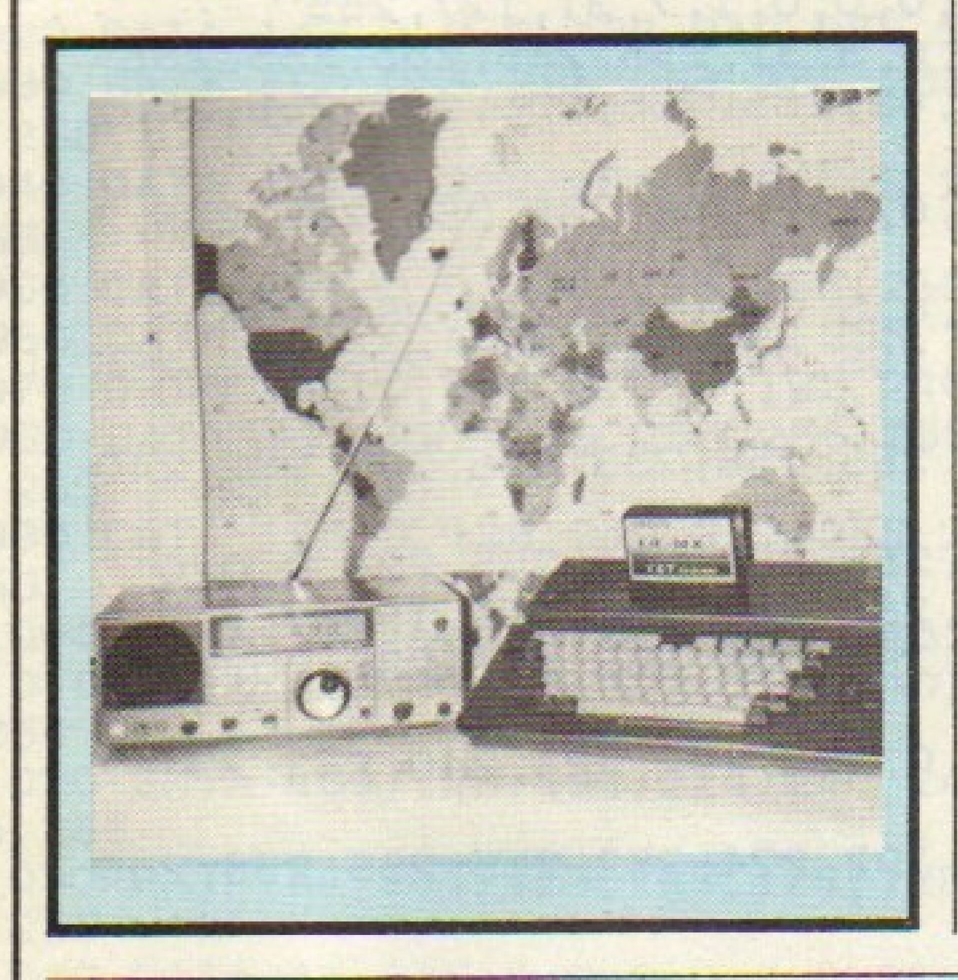
Je vais vous donner quelques unes des possibilités du LOGO. Vous pouvez diriger une ou plusieurs tortue(s) en même temps.
Les ordres que vous donnez sont des abréviations des mots français correspondants.
Ex : AV pour AVance.
TG pour Tourne à Gauche.
Pour faire un carré par exemple, vous pouvez soit donner tous les ordres d'un coup, soit le faire côté par côté pour pouvoir visualiser si l'ordre donné convient à ce que vous vouliez faire.
Avec LOGO, il vous sera facile de changer la couleur de la tortue, et (ou) sa forme, soit en la créant, soit en en choisissant une parmi celles proposées par LOGO.
Grâce aux ordres donnés en LOGO, vous pouvez facilement créer des formes géométriques (carré, rond, triangle, etc.) de différentes tailles mais vous pouvez aussi créer des paysages (mer, montagne, campagne)...
Vous pouvez mettre de l'action sur votre écran, comme (par exemple) transformer la tortue en voiture et la faire avancer plus ou moins vite jusqu'à ce qu'elle se cogne contre une tortue-camion.
Vous pouvez créer des sons aigus ou graves, courts ou longs, qui, à la suite les uns des autres, forment une petite musique.
En changeant la forme de la tortue et le décor, vous pouvez représenter vos personnages de jeux MSX. Vous pouvez sauvegarder vos programmes LOGO sur disquettes ou cassettes.
LOGO vous intéresse ? Alors courez vite chez votre marchand MSX.

**Cartouche PHILIPS**

# MSX DANS LES AIRS

**Du nouveau sur MSX ! Vous pourrez désormais écouter parler votre correspondant russe ou japonais ( ou de tout autre partie du monde) par l'intermédiaire de votre ordinateur.**

La société GES commercialise en effet un récepteur à ondes courtes YAESU FRG 8800 qui, couplé à votre ordinateur par l'intermédiaire d'une cartouche "CAT SYSTEM" pour MSX 1 ou 2, permet la gestion des mémoires et des fréquences du récepteur avec visualisation en couleur sur votre écran. On peut






ainsi, à l'aide du clavier de l'ordinateur, choisir les stations ou les fréquences désirées et les mémoriser dans les différents modes de transmission : AM, FM, BLU, CW (télégraphie), télétype.

On peut également, avec l'adjonction d'une classique interface RS-232C, accéder à la réception en clair de signaux télétypes (agences de presse, radio-amateur), de signaux télégraphiques, d'images d'agences de presse (photos d'actualité, cartes météorologiques) et des photos-satellite de météo-sat.

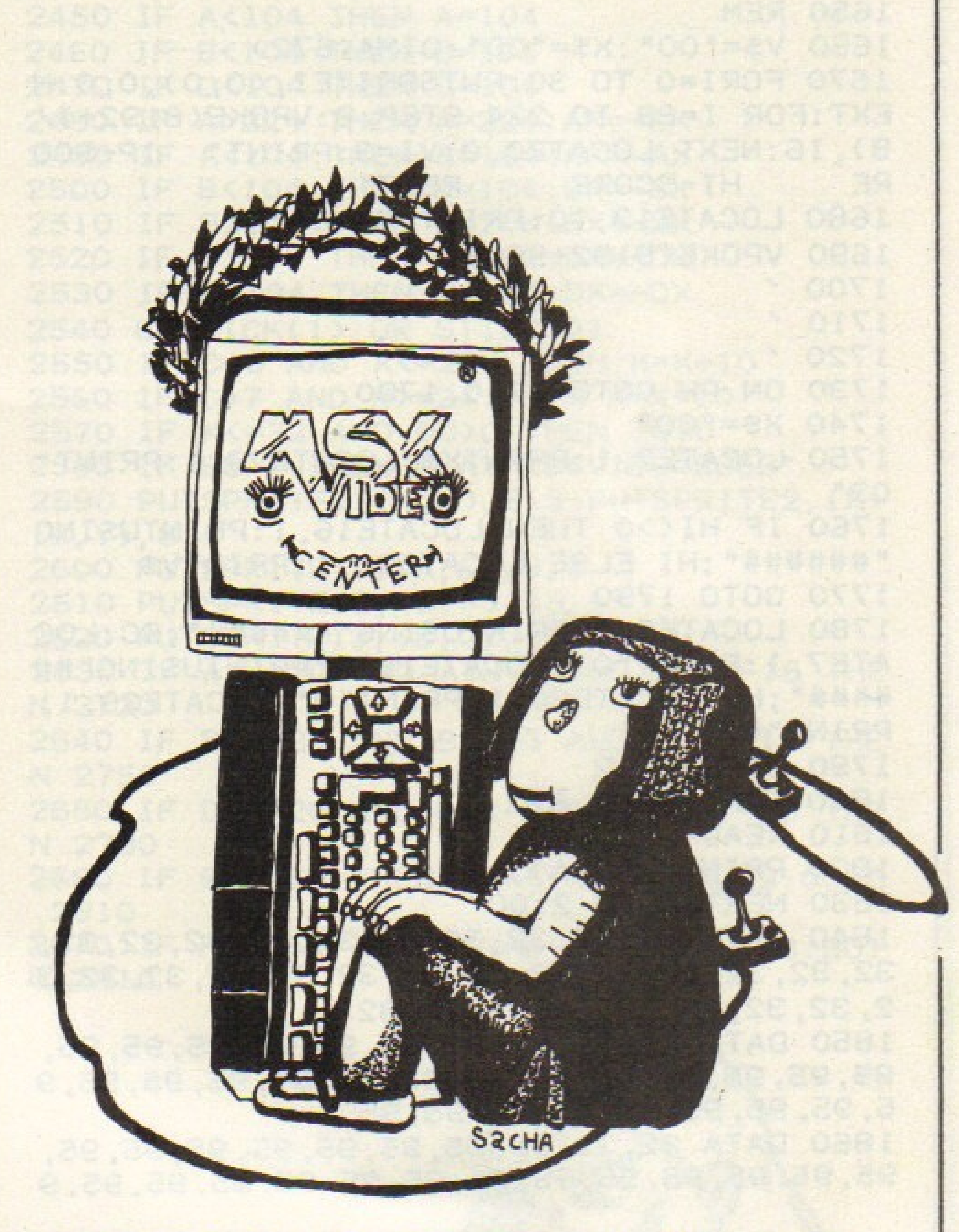
GES devrait commercialiser sous peu sa propre RS-232C MSX, la MX-OIE de la marque japonaise Telereader.

# PARA

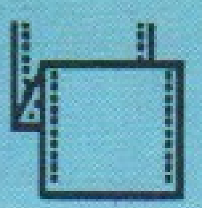
```
10 ´    ***********************
20 ´    *                     *
30 ´    *        PARA         *
40 ´    *                     *
50 ´    *     Réalisé par     *
60 ´    *                     *
70 ´    *  Dominique et Eric  *
80 ´    *                     *
90 ´    *      BOURNAZEL      *
100 ´   *                     *
110 ´   * sur  CANON V20  MSX *
120 ´   *                     *
130 ´   ***********************
140 ´
150 ´
160 COLOR2,1,1:CLEAR5000:SCREEN1,2,0:KEY
OFF:WIDTH32
170 KEY1,"WIDTH29"+CHR$(13):KEY2,"SCREEN
0"+CHR$(13)
180 FORI=&HD000 TO &HD016
190 READA:POKEI,A:NEXT
200 DEFUSR=&HD000:X=USR(0)
210 DATA 33,0,0,17,65,6,205,74,0,71,203,
47,176,205,77,0,35,205,32,0,200,24,239
220 DEFINTE-G,I,N,X,Y
230 FORI=48 TO 96 STEP8:VPOKE(8192+I/8),
241:NEXT
240 LOCATE10,9:PRINT"┌───────────┐"
250 LOCATE10,10:PRINT"| BASIC  MSX |"
260 LOCATE10,11:PRINT"|            |"
270 LOCATE10,12:PRINT"|  PRESENTE  |"
280 LOCATE10,13:PRINT"└───────────┘"
290 ´
300 ´
310 ´        REDEF.  CARACTERES
320 ´
330 ´
340 FOR N=1 TO 70
350 READA
360 AC=A*8
370 FORM=AC TO AC+7
380 READ ND
390 VPOKEM,ND
400 NEXT:NEXT
410 DATA 77,198,238,254,214,198,198,198,
0
420 DATA 101,63,127,255,248,240,240,255,
255
430 DATA 97,255,255,255,240,240,240,255,
255
440 DATA 98,252,254,255,31,15,31,255,254
450 DATA 99,255,240,240,240,240,240,240,
240
460 DATA 100,252,0,0,0,0,0,0,0
470 DATA 102,252,254,255,31,15,15,255,25
5
480 DATA 103,255,15,15,15,15,15,15,15
490 DATA 104,255,247,243,241,240,240,240
,240
500 DATA 105,252,192,224,240,248,124,62,
31
510 DATA 184,124,124,124,124,124,124,124
,124
520 DATA 207,255,129,129,129,129,129,129
,255
530 DATA 192,7,7,6,6,6,7,7,7
540 DATA 193,255,255,68,68,68,255,255,25
5
550 DATA 194,192,192,192,192,192,192,192
,192
560 DATA 185,255,255,127,127,63,63,31,31
570 DATA 186,15,15,7,7,3,3,1,1
580 DATA 208,239,239,239,239,239,239,239
,239
590 DATA 187,254,254,252,252,248,248,240
,240
600 DATA 188,224,224,192,192,128,128,0,0
610 DATA 112,0,0,0,1,7,31,127,255
620 DATA 113,0,3,31,255,255,255,255,255
630 DATA 114,62,255,255,255,255,255,255,
255
640 DATA 115,0,192,248,255,255,255,255,2
55
650 DATA 116,0,0,0,192,240,252,255
660 DATA 117,255,255,255,255,255,255,255
,255
670 DATA 118,255,255,255,255,255,252,240
,224
680 DATA 119,255,255,255,255,224,0,0,0
690 DATA 120,255,247,231,199,199,7,7,3
700 DATA 121,255,255,255,255,239,207,143
,15
710 DATA 122,0,128,192,224,240,252,254,2
55
720 DATA 123,192,224,252,255,255,255,255
255
```



```
730 DATA 124,0,0,0,0,192,248,252,255
740 DATA 125,15,7,0,0,0,0,0,0
750 DATA 178,159,31,31,15,3,0,0,0
760 DATA 179,128,192,224,240,248,248,60,
30
770 DATA 136,255,255,255,255,255,251,240
,224
780 DATA 150,255,255,255,255,255,255,63,
7
790 DATA 128,255,255,255,255,255,254,252
,56
800 DATA 129,255,255,255,255,191,63,63,6
3
810 DATA 130,224,240,252,254,255,255,255
,255
820 DATA 131,0,0,0,0,128,224,240
830 DATA 152,127,191,223,239,247,251,253
,254
840 DATA 153,129,66,36,16,8,36,66,129
850 DATA 132,63,63,63,15,3,0,0,0
860 DATA 133,255,239,207,143,15,15,15,7
870 DATA 134,240,248,252,252,254,254,255
,255
880 DATA 135,1,3,15,63,255,255,255,255
890 DATA 144,127,63,15,3,0,0,0,0
900 DATA 145,128,192,224,240,112,56,8,0
910 DATA 146,0,252,255,255,255,255,255,2
55
920 DATA 147,0,0,0,128,240,255,255,255
930 DATA 160,255,255,255,255,255,255,255
,255
940 DATA 161,0,252,255,255,255,255,255,2
55
950 DATA 162,0,0,240,255,255,255,255,255
960 DATA 163,0,0,0,128,240,255,255,255
970 DATA 164,0,0,0,0,0,0,192,240
980 DATA 165,252,255,255,255,255,255,255
,255
990 DATA 166,0,128,240,252,255,255,255,2
55
1000 DATA 167,0,0,0,0,0,192,240,252
1010 DATA 168,0,128,192,224,240,248,252,
254
1020 DATA 169,128,192,224,240,248,252,25
4,255
1030 DATA 40,255,128,128,128,128,128,128
,255
1040 DATA 41,255,0,0,0,0,0,0,255
1050 DATA 42,255,1,1,1,1,1,1,255
1060 DATA 209,0,24,44,94,126,60,24,0
1070 DATA 249,0,24,44,94,126,60,24,0
1080 DATA 87,0,0,119,66,98,66,114,0
1090 DATA 89,60,66,153,161,161,153,66,60
1091 DATA 48,48,72,204,204,204,72,48,0
1100 REM
1110 REM
1120 REM      REDEF.  SPRITES
1130 REM
1140 REM
1150 V$="00"
1160 DIMA$(28)
1170 FORN=1 TO 28
1180 FORI=1 TO 8
1190 READA
1200 A$(N)=A$(N)+CHR$(A)
1210 NEXT:NEXT:I=1
1220 FORN=1 TO 28 STEP4
1230 SPRITE$(I)=A$(N)+A$(N+1)+A$(N+2)+A$
(N+3)
1240 I=I+1:NEXT
1250 CLS:GOTO 3240
```




```
1300 DATA 80,160,192,128,128,128,64,96
1310 REM   POINT
1320 DATA 0,0,0,0,0,35,100,164
1330 DATA 36,36,36,115,0,0,0,0
1340 DATA 0,0,0,0,0,142,81,81
1350 DATA 81,81,81,142,0,0,0,0
1360 REM   AVANT BATEAU
1370 DATA 0,0,0,0,0,224,127,63
1380 DATA 31,8,7,3,1,0,0,0
1390 DATA 0,0,0,0,0,0,255,255
1400 DATA 255,0,255,255,255,255,255,127
1410 REM ARRIERE BATEAU
1420 DATA 0,0,0,0,0,0,255,255
1430 DATA 255,0,255,255,255,255,255,254
1440 DATA 0,0,0,0,0,7,254,252
1450 DATA 248,16,224,192,128,0,0,0
1460 REM   REQUIN
1470 DATA 0,0,0,3,6,14,31,31
1480 DATA 63,63,63,127,127,255,255,255
1490 DATA 0,60,126,254,126,124,252,248
1500 DATA 224,128,0,224,248,248,240,240
1510 REM   BATEAU   COULE
1520 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1530 DATA 1,3,7,14,29,59,119,239
1540 DATA 0,0,24,56,120,56,120,232
1550 DATA 216,184,120,248,248,248,240,22
4
1560       PARA DANS L'EAU
1570 DATA 0,0,0,0,0,0,0,3
1580 DATA 37,39,20,19,15,3,3,0
1590 DATA 0,0,0,0,0,0,0,128
1600 DATA 72,200,80,144,224,128,128,0
1610 REM
1620 REM
1630 REM      AFFICHAGE   DECOR
```

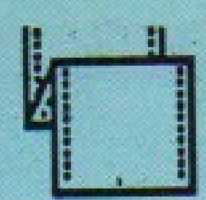


```
1640 REM
1650 REM
1660 V$="00":X$="00":DIMA(672)
1670 FORI=0 TO 30:PUTSPRITEI,(0,0),0,0:N
EXT:FOR I=88 TO 224 STEP 8:VPOKE(8192+I/
8),16:NEXT:LOCATE0,0:VI=3:PRINT"  1P-SCO
RE      HI-SCORE      REST"
1680 LOCATE13,10:PRINT"GAME";NI
1690 VPOKE(8192+96/8),17
1700 '
1710 '
1720 '
1730 ON PH GOTO 1740,1780
1740 X$="00"
1750 LOCATE7,1:PRINTX$:LOCATE29,1:PRINT"
03"
1760 IF HI<>0 THEN LOCATE16,1:PRINTUSING
"######";HI ELSE LOCATE20,1:PRINTV$
1770 GOTO 1790
1780 LOCATE3,1:PRINTUSING"######";SC:LOC
ATE7,1:PRINT"0":LOCATE16,1:PRINTUSING"##
####";HI:LOCATE20,1:PRINT"0":LOCATE29,1:
PRINT"03"
1790 LOCATE0,2
1800 FORI=1 TO 672
1810 READ A
1820 PRINTCHR$(A);
1830 NEXT:GOTO 2100
1840 DATA 32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,
32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,3
2,32,32,32,32,32,32,32,32
1850 DATA 32,32,95,95,95,95,95,95,95,95,
95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,9
5,95,95,95,95,95,95,95,95
1860 DATA 32,32,95,95,95,95,95,95,95,95,
95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,9
5,95,95,95,95,95,95,95,95
1870 DATA 32,32,95,95,95,95,95,95,95,95,
95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,9
5,95,95,95,95,95,95,95,95
1880 DATA 32,32,95,112,113,114,115,116,9
5,95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,95
.95,95,95,95,95,95,95,95,95,95
1890 DATA 32,32,135,117,118,119,120,121,
122,95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,
95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,95
1900 DATA 32,32,117,117,123,124,95,125,1
78,179,95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,
95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,95
1910 DATA 32,32,136,150,128,129,130,131,
95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,9
5,95,184,95,95,95,95,95,95,95,95
1920 DATA 32,32,153,95,95,132,133,134,95
,95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,
192,193,194,95,95,95,95,95,95,95
1930 DATA 32,32,153,95,95,95,95,144,145,
95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,1
85,208,187,95,95,95,95,95,95,95
1940 DATA 32,32,153,95,95,95,95,95,95,95
,95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,186
,208,188,95,95,95,95,95,95,95
1950 DATA 32,32,153,219,219,219,219,219,
219,219,219,219,219,219,219,219,219,219,
219,219,219,219,219,219,219,219,219,219,
219,219,219,219
1960 DATA 32,32,153,219,219,219,219,219,
219,219,219,219,219,219,219,219,219,219,
219,219,219,219,219,219,219,219,219,219,
219,219,219,219
1970 DATA 32,32,153,219,219,219,219,219,
219,219,219,219,219,219,219,219,219,219,
```

```
219,219,219,219,219,219,219,219,219,219,
219,219,219,219
1980 DATA 32,32,160,160,161,162,163,164,
219,219,219,219,219,219,219,219,219,219,
219,219,219,219,219,219,219,219,219,219,
219,219,219,219
1990 DATA 32,32,160,160,160,160,160,165,
166,167,219,219,219,219,219,219,219,219,
219,219,219,219,219,219,219,219,219,219,
219,219,219,219
2000 DATA 32,32,160,160,160,160,160,160,
160,160,168,219,219,219,219,219,219,219,
219,219,219,219,219,219,219,219,219,219,
219,219,219,219
2010 DATA 32,32,219,219,219,219,219,219,
219,219,219,219,219,219,219,219,219,219,
219,219,219,219,219,219,219,219,219,219,
219,219,219,219
2020 DATA 32,32,219,219,219,219,219,219,
219,219,219,219,219,219,219,219,219,219,
219,219,219,219,219,219,219,219,219,219,
219,219,219,219
2030 DATA 32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,
32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,3
2,32,32,32,32,32,32,32
2040 DATA 32,32,32,32,32,32,32,32,80,65,
82,65,32,32,40,41,41,41,41,41,41,41,4
2,32,32,32,32,32,32,32
2041 LOCATE3,3:PRINT"öööööööööööööööööö
öööööööööö"
2042 LOCATE3,18:PRINT"ÿÿÿÿÿÿÿÿÿÿÿÿÿÿÿÿÿ
ÿÿÿÿÿÿÿÿÿÿ"
2050 REM
2060 REM
2070 REM    DEFIN. COULEURS
2080 REM
2090 REM
2100 VPOKE(8192+65/8),15*16+1
2110 VPOKE(8192+200/8),10*16+7
2120 VPOKE(8192+72/8),15*16+1
2130 VPOKE(8192+80/8),15*16+1
2140 VPOKE(8192+90/8),15*16+1
2150 VPOKE(8192+88/8),5*16+5
2160 VPOKE(8192+40/8),15*16+1
2170 VPOKE(8192+48/8),15*16+1
2180 VPOKE(8192+56/8),15*16+1
2190 VPOKE(8192+104/8),16+1
2200 VPOKE(8192+219/8),4*16+4
2210 VPOKE(8192+112/8),2*16+5
2220 VPOKE(8192+120/8),2*16+5
2230 VPOKE(8192+178/8),2*16+5
2240 VPOKE(8192+136/8),2*16+6
2250 VPOKE(8192+152/8),16+6
2260 VPOKE(8192+160/8),10*16+4
2270 VPOKE(8192+128/8),2*16+5
2280 VPOKE(8192+144/8),2*16+5
2290 VPOKE(8192+184/8),1*16+5
2300 VPOKE(8192+192/8),15*16+5
2310 VPOKE(8192+208/8),1*16+6
2320 VPOKE(8192+168/8),10*16+4:VPOKE(819
2+40/8),10*16+1
2330 REM
2340 REM
2350 REM  BOUCLE  PRINCIPALE
2360 REM
2370 REM
2380 PP=0:BO=0:VI=3:CT=1:D$="02"
2390 MU=1:E=24:G=24:F=24:X=160:Y=136
2400 IF VI=3 THEN LOCATE29,1:PRINTD$
2410 ON PH GOTO 2420,3530
2420 A=INT(RND(1)*192+1)
2430 B=INT(RND(1)*192+1)
2440 D=INT(RND(1)*192+1)
2450 IF A<104 THEN A=104
2460 IF B<104 THEN B=104
2470 IF D<104 THEN D=104
2480 IF A>224 THEN A=224:AX=-AX
2490 IF A<104 THEN A=104:AX=-AX
2500 IF B<104 THEN B=104:BX=-BX
2510 IF B>208 THEN B=208:BX=-BX
2520 IF D>192 THEN D=192:DX=-DX
2530 IF D<104 THEN D=104:DX=-DX
2540 C=STICK(1) OR STICK(0)
2550 IF C=3 AND X<=220 THEN X=X+10
2560 IF C=7 AND X>=24 THEN X=X-10
2570 IF X<=72 AND BO>0 THEN 3070
2580 IF BO>7 THEN PLAY"L64V1504B06B"
2590 PUTSPRITE1,(X,Y),8,3:PUTSPRITE2,(X+
16,Y),8,4
2600 PUTSPRITE11,(A,E),9,1
2610 PUTSPRITE12,(B,F),13,1
2620 PUTSPRITE13,(D,G),10,1
2630 IF A<X+20 AND A>X-8 AND E>=Y-16 THE
N 2720
2640 IF B<X+20 AND B>X-8 AND F>=Y-16 THE
N 2750
2650 IF D<X+20 AND D>X-8 AND G>=Y-16 THE
N 2780
2660 IF E>=150 THEN RX=A:RY=11:CD=9:GOTO
 2810
2670 IF F>=150 THEN RX=B:RY=12:CD=13:GOT
O 2810
```

GAUTHIER

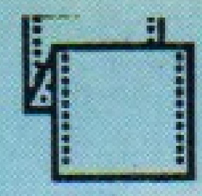
```
2680 IF G>=150 THEN RX=D:RY=13:CD=10:GOT
O 2810
2690 E=E+1+PP:F=F+2+PP:G=G+3+PP
2700 A=A+AX:B=B+BX:D=D+DX
2710 GOTO 2480
2720 PUTSPRITE11,(0,0),0,0:PLAY"T255V150
5AB":PUTSPRITE0,(A,E),15,2:SC=SC+100:TH=
```



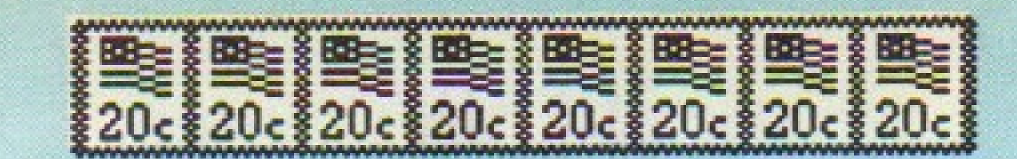
```
TH+100
2730 FORI=1 TO 50:NEXT:PUTSPRITE0,(0,0),
0,0:E=24:A=INT(RND(1)*192+1):IF A<104 TH
EN A=104
2740 B0=B0+1:GOTO 2940
2750 PUTSPRITE12,(0,0),0,0:BEEP:PLAY"T25
5V1505AB":PUTSPRITE0,(B,F),15,2:SC=SC+10
0:TH=TH+100
2760 FORI=1 TO 50:NEXT:PUTSPRITE0,(0,0),
0,0:F=24:B=INT(RND(1)*192+1):IF B<104 TH
EN B=104
2770 B0=B0+1:GOTO 2940
2780 PUTSPRITE13,(0,0),0,0:BEEP:PLAY"T25
5V1505AB":PUTSPRITE0,(D,G),15,2:SC=SC+10
0:TH=TH+100
2790 FORI=1 TO 50:NEXT:PUTSPRITE0,(0,0),
0,0:G=24:D=INT(RND(1)*192+1):IF D<104 TH
EN D=104
2800 B0=B0+1:GOTO 2940
2810 BEEP:PUTSPRITERY,(RX,150),CD,7:PLAY
"T255V1506F":FORJ=10 TO RX:PUTSPRITE10,(
J,149),14,5:NEXT:PLAY"M20000V15S9L202AAA
4A 203C02B 4B 2A 4A 2G#4A":VI=VI-1
2820 IF PLAY(0)=-1 THEN 2820 ELSE 2830
2830 IF VI=0 THEN 2860
2940
2810 BEEP:PUTSPRITERY,(RX,150),CD,7:PLAY
"T255V1506F":FORJ=10 TO RX:PUTSPRITE10,(
J,149),14,5:NEXT:PLAY"M20000V15S9L202AAA
4A 203C02B 4B 2A 4A 2G#4A":VI=VI-1
2820 IF PLAY(0)=-1 THEN 2820 ELSE 2830
2830 IF VI=0 THEN 2860
2840 LOCATE29,1:PRINTVI-1:LOCATE29,1:PRI
NT"0"
2850 FORI=1 TO 2500:NEXT:PUTSPRITE10,(0,
0),0,0:PUTSPRITE3,(0,0),0,0
2851 IF RY=11 THEN E=24:A=INT(RND(1)*192
+1):IF A<104 THEN A=104:GOTO2540 ELSE 25
40
2852 IF RY=12 THEN F=24:B=INT(RND(1)*192
+1):IF B<104 THEN B=104:GOTO2540 ELSE 25
40
2853 IF RY=13 THEN G=24:D=INT(RND(1)*192
+1):IF D<104 THEN D=104:GOTO2540 ELSE 25
40
2860 FOR I=1 TO 2000:NEXT:FOR I=0 TO 30:
PUTSPRITEI,(0,0),0,0:NEXT:CLS
2870 LOCATE0,0:PRINT"   1P-SCORE      HI-S
CORE        REST"
2880 LOCATE3,1:PRINTUSING"######";SC:LOC
ATE16,1:PRINTUSING"######";HI:LOCATE29,1
:PRINT"00":LOCATE13,11:PRINT"GAME OVER"
2890 FOR I=1 TO 3500:NEXT
2900 GOTO 3180
2910 REM
2920 B0=0:SC=0:TH=0:D$="03":LOCATE14,22:
```

```
PRINT"())))))))*"
2930 GOTO 2200
2940 REM
2950 REM
2960 REM      MARQUAGE  SCORE
2970 REM
2980 REM
2990 IF SC>=HI THEN HI=SC:LOCATE16,1:PRI
NTUSING"######";HI
3000 LOCATE3,1:PRINTUSING"######";SC
3010 IF TH=>50000! AND VI<11 THEN PLAY"T
255V1506CG07CC06GC":VI=VI+1:LOCATE29,1:P
RINTVI-1:LOCATE29,1:PRINT"0":TH=0
3020 IF PLAY(0)=-1 THEN 3020
3030 IF BO>10 THEN 3150
3040 IF BO=0 THEN 2540
3050 LOCATE13+BO,22:PRINT"▶"
3060 ON CT GOTO 2540,3100
3070 PP=PP+.5:CT=2
3080 IF BO=10 THEN LOCATE13+BO,22:PRINT"
*":MO=2000:BEEP:PLAY"T255V1503A04B03A03B
":BO=BO-1
3090 IF PLAY(0)=-1 THEN 3090
3100 IF BO<>10 AND BO<>1 THEN LOCATE13+B
O,22:PRINT")"
3110 IF BO=1 THEN LOCATE14,22:PRINT"(":X
=X+8:SC=SC+300:CT=1
3120 IF PP>3 THEN PP=3
3130 BEEP:PLAY"M9999T255V15S805B":SC=SC+
300+MO:TH=TH+300+MO:BO=BO-1:MO=0
3140 FORI=1 TO 80:NEXT:GOTO 2940
3150 PUTSPRITE1,(0,0),0,0:PUTSPRITE2,(0,
0),0,0:PUTSPRITE3,(X,Y),8,6:BEEP:PLAY"M2
000T255V15S801A02A03A04A05A06A07A08AR":V
I=VI-1
3160 BO=0:LOCATE14,22:PRINT"())))))))*"
3170 IF PLAY(0)=-1 THEN 3170 ELSE 2830
3180 CLS
3190 REM
3200 REM
3210 REM         PRESENTATION
3220 REM
3230 REM
3240 VPOKE(8192+96/8),16*2+1
3250 VPOKE(8192+104/8),16*2+1
3260 VPOKE(8192+88/8),16*15+1
3270 LOCATE10,4:PRINT" ⧗·⧗·⧗·⧗·⧗·⧗·⧗"
3280 LOCATE10,5:PRINT"·             ·"
3290 LOCATE10,6:PRINT"⧗ ab ef ab ef ⧗"
3300 LOCATE10,7:PRINT"· cd cg hi cg ·"
3310 LOCATE10,8:PRINT"⧗             ⧗"
3320 LOCATE10,9:PRINT" ·⧗·⧗·⧗·⧗·⧗·⧗· "
3330 VPOKE(8192+40/8),161
3340 LOCATE12,15:PRINT"REALISE  PAR"
3350 LOCATE10,17:PRINT"D W E  BOURNAZEL"
3360 LOCATE22,21:PRINT"Y MSX 1987"
3370 FOR TG=1 TO 50
3380 VPOKE(8192+209/8),6*16+1
3390 VPOKE(8192+249/8),4*16+1
3400 FOR I=1 TO 200:NEXT
3410 VPOKE(8192+209/8),4*16+1
3420 VPOKE(8192+249/8),6*16+1
3430 IF STRIG(0) OR STRIG(1)=-1 THEN 392
0
3440 FOR I=1 TO 200:NEXT
3450 ON KEY GOSUB3510,3520
3460 NEXT:PH=2:NI=2:CLS:GOTO 3480
3470 BO=0:PP=0:TH=0:SC=0 '
3480 FOR I=0 TO 3:PUTSPRITEI,(0,0),0,0:N
EXT
3490 VPOKE(8192+48/8),241:VPOKE(8192+56/
8),241:VPOKE(8192+100/8),241:VPOKE(8192+
40/8),161
3500 RESTORE1830:GOTO 1670
3510 CLS:PH=1:NI=1:AX=0:BX=0:DX=0:GOTO 3
470
3520 CLS:PH=1:NI=2:AX=5:BX=4:DX=3:GOTO 3
470
3530 REM
3540 REM
3550 REM      JEU  AUTOMATIQUE
3560 REM
3570 REM
3580 NB=1
3590 AX=5:BX=4:DX=3:XX=8
3600 E=24:G=24:F=24:X=160:Y=136
3610 A=INT(RND(1)*192+1)
3620 B=INT(RND(1)*192+1)
3630 D=INT(RND(1)*192+1)
3640 IF A<104 THEN A=103
3650 IF B<104 THEN B=103
3660 IF D<104 THEN D=103
3670 IF NB=0 THEN FORI=1 TO 20:PUTSPRITE
I,(0,0),0,0:NEXT:GOTO 3180
3680 IF A>224 THEN A=224:AX=-AX
3690 IF A<104 THEN A=104:AX=-AX
3700 IF B>208 THEN B=208:BX=-BX
3710 IF B<104 THEN B=104:BX=-BX
3720 IF D>192 THEN D=192:DX=-DX
3730 IF D<104 THEN D=104:DX=-DX
3740 IF X<=72 THEN X=72:XX=-XX
```

vous.. vous êtes
certain du pro-pro-
programme capitaine ?



```
3750 IF X>=224 THEN X=224:XX=-XX
3760 C=STRIG(0) OR STRIG(1)
3770 IF C=-1 THEN NB=0
3780 PUTSPRITE1,(X,Y),8,3:PUTSPRITE2,(X+
16,Y),8,4
3790 PUTSPRITE11,(A,E),9,1
3800 PUTSPRITE12,(B,F),13,1
3810 PUTSPRITE13,(D,G),10,1
3820 IF A<X+20 AND A>X-8 AND E>=Y-16 THE
N PUTSPRITE11,,0,0:PUTSPRITE3,(A,E),15,2
:FOR I=1 TO 100:NEXT:PUTSPRITE3,(0,0),0,
0:A=INT(RND(1)*192+1):E=24:GOTO3640
3830 IF B<X+20 AND B>X-8 AND F>=Y-16 THE
N PUTSPRITE12,,0,0:PUTSPRITE3,(B,F),15,2
:FORI=1 TO 100:NEXT:PUTSPRITE3,(0,0),0,0
:B=INT(RND(1)*192+1):F=24:GOTO3640
3840 IF D<X+20 AND D>X-8 AND G>=Y-16 THE
N PUTSPRITE13,,0,0:PUTSPRITE3,(D,G),15,2
:FORI=1 TO 100:NEXT:PUTSPRITE3,(0,0),0,0
:D=INT(RND(1)*192+1):G=24:GOTO3640
3850 IF E>=150 THEN RX=A:RY=11:CD=9:GOTO
 3910
3860 IF F>=150 THEN RX=B:RY=12:CD=13:GOT
O 3910
3870 IF G>=150 THEN RX=D:RY=13:CD=10:GOT
O 3910
3880 E=E+1+PP:F=F+2+PP:G=G+3+PP
3890 X=X+XX:A=A+AX:B=B+BX:D=D+DX
3900 GOTO 3640
3910 PUTSPRITERY,(RX,150),CD,7:FORJ=10 T
O RX:PUTSPRITE10,(J,149),14,5:NEXT:FORI=
1 TO 200:NEXT:PUTSPRITE10,(0,0),0,0:NB=0
:GOTO 3670
3920 KEY(1)ON
3930 KEY(2)ON
3940 FORI=15 TO 17:LOCATE10,I:PRINTSTRIN
G$(16," "):NEXT
3950 LOCATE12,15:PRINT"F1 - GAME 1"
3960 LOCATE12,17:PRINT"F2 - GAME 2"
3970 GOTO 3370
```




**Nous croulons sous les lettres et les félicitations ! MSX News vous remercie de votre confiance.**

## Rambo-Moto

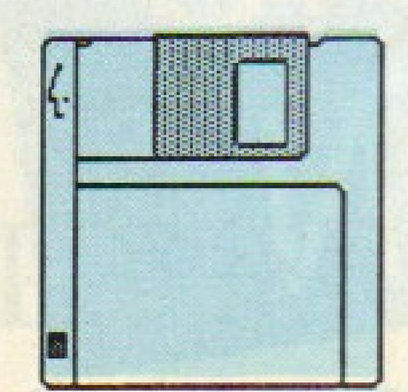
Monsieur,
Je voudrais savoir si Rambo existe sur MSX1 et également s'il y a plusieurs choix pour les logiciels concernant les courses de moto (vitesse) ?
P.S. votre magazine est super !
LEJEUNE Jean-François, MONTPELLIER

*Réponse : Rambo existe en cartouche pour MSX1, il a été testé dans MSX NEWS n°2. La seule course de moto disponible à l'heure actuelle en France est "Speed King" en cassette.*

## Nemesis

Monsieur,
J'ai acheté le dernier chef-d'oeuvre de Konami sur MSX1(2) : NEMESIS qui est absolument génial. Malgré le fait d'avoir franchi les 8 tableaux (jusqu'au cerveau de la cité de Xaerous), je ne me suis pas lassé, mais j'aimerais connaître tous les secrets de Nemesis.
Votre journal est super !
VIAENE Alex, MONTARGIS

*Réponse : Ces secrets ont été révélés en détail dans MSX NEWS n°1.*



## Trop contents...

Bonjour,
Je voudrais me mettre en contact avec d'autres personnes possèdant un MSX pour échanger idées et jeux. Je lis votre revue avec attention, seul petit regret, vous manquez d'objectivité et jugez tout bien.
ERNOULT Vincent, ALENCON

*Réponse : Nous ne pouvons tester tous les jeux existant sur MSX, il y en a trop ! Nous donnons donc la priorité à la qualité, ce qui explique souvent notre enthousiasme.*

## De la couleur !

Bravo pour votre tout jeune magazine qui se garnit de plus en plus. J'espère que le nombre de pages va continuer à augmenter et que les photos d'écran vont prendre de la couleur.
Quelques questions :
Pourquoi y-a-t-il une constante fluctuation des prix du matériel MSX ?
Comment expliquez-vous la réussite que connaît encore la gamme Amstrad (ordinateurs maintenant dépassés, machines peu pratiques et basic peu puissant) alors que la réussite du standard MSX se fait toute petite ?
A quand le MSX3 ?
GILLES Stéphane, DEOLS



*Réponse : La fluctuation des prix n'est pas particulière au MSX mais se retrouve dans toute la micro-informatique familiale. Elle est dûe à la rapidité de l'évolution technologique et à la guerre des prix entre fabricants, entre autres.*
*Amstrad s'est, dès le début, positionné à un prix très attractif en proposant un ensemble complet avec moniteur et magnéto incorporé. La réussite d'un ordinateur tient très souvent plus à la stratégie commerciale et publicitaire qu'à sa qualité propre.*
*Il n'y aura pas d'ordinateur MSX3 tel que nous le connaissons actuellement mais le C.D.I. a été qualifié par certains de MSX3.*

## Encore de la couleur !

Félicitations pour votre revue qui est géniale mais un peu "maigre" pour une revue bi-mestrielle.
Pourriez-vous tester plus de logiciels et mettre des photos d'écran en couleurs.
SAEZ Franck, PERPIGNAN

*Réponse : Voici ; plus de tests, plus de couleurs et plus de pages !*

## Vive Konami !

J'ai 14 ans et j'habite en Suisse. Pour avoir votre journal (qui d'après moi est meilleur que Micro MSX et micro ID) j'ai du m'abonner car il n'était pas disponible ici. Pour les logiciels Konami, en Suisse on n'a pas de chance, par exemple Samouraï, testé dans votre numéro d'été, en Suisse on ne le recevra que début septembre !
Mais en attendant un logiciel Konami de ski alpin et que votre journal soit en couleurs, je vous dis merci et à bientôt.
MAURIS Stéphane, GENEVE

*Réponse : Samouraï n'est pas encore disponible en France car MSX NEWS devance l'actualité !*

## Toujours de la couleur !

Votre journal manque de couleurs et j'ai eu beau chercher dans le n° 4, pourquoi n'y- a-t-il pas une page de rubriques Top Secret ?
J'ai essayé les cartouches Games Master et Green Beret mais pourquoi ni "game" ni "modify" ne marchent ? (Question impossible !).
Mais en attendant le numéro 5, je crois que je vais moisir !
Un lecteur incognito, ILE DE FRANCE

*Cher lecteur incognito, ne moisissez-plus, voici le n°5 avec plus de couleurs, plus de pages et votre chère rubrique !*

Recherche Contacts pour créer un club MSX1 &2 intercontinental. Même si possible dans les pays comme le Japon, U.S.A., Espagne, Portugal, Belgique, Allemagne, etc.
Contacter Frédéric GEORGENS, Le Lauzas 34380 LE MAS DE LONDRES (FRANCE) Tél : 67 55 03 98

Vends **ordinateur PHILIPS 8235 MSX2.** Etat neuf. Lecteur de disquette intégré, souris MSX, deux logiciels Philips. Le tout 2000 F. Contacter **M. KAUFMANN tel. 43 70 27 60.**

Vends **SANYO PHC 28 S** + 15 jeux originaux (cartouches Super Cobra, Monkey Academy, Midnight Building, K7 Manic Miner, Jet Set Willy, Nija, Knight Time, etc) + imprimante VW0020 avec papier. Le tout, très bon état, pour 2000 F à débattre. **Mathieu ANGOT, 29 av. Bailly-Ducroquet 59130 Lambersart. Tel 20 55 55 40.**

Vends **VG5000** + cables + 2 logiciels (le tout très bon état, dans mallette) + extension VG 5216 + moniteur monochrome vert (BM 7502), valeur 1600 F. Vendu 1200 F. Demander **FABIEN** (Silly Le Long, Oise) **tel 44 88 08 70.**

Vends **CXSM2 + clavier** YKO1 + jeu Kgnithlore : 3000 F. **OLIVIER** (Paris 11°) **tel 47 00 03 03** après 18 h.

Vends **YAMAHA MSX 503 F** avec cartouche Antartic Adventure : 600 F avec facture, manuel, emballage et contenu d'origine, journaux MSX. Ou échange le Yamaha, cartouche, Thewreck et moniteur contre MSX2 complet avec lecteur de disquettes. **PHILIPPE, tel 48 08 17 25**, le soir.

Vends **ordinateur PHILIPS** VG 8010 + écran Philips 7752, ou séparément. Etat neuf. Contacter **Fabien COLLET au 33 67 51 07**, après 19h30.

Vends **PHILIPS VG 8020** + moniteur monochrome Philips + lecteur K7 Philips D6450 + imprimante Philips 80 col. VW0020 avec logiciels MSX "Home Office" (traitement de texte, fichiers), Aackotext, MSX Stat, MSX Graph, pour 2000 F. **Christian ROUZIES, 41 rue** des entrepreneurs 75015 Paris. **Tel 45 78 17 04** après 20h.

Vends **SONY HBF-501 F** MSX1 avec ou sans moniteur haute résolution graphique + jeux + joystick + livres MSX. 4000 F le tout à débattre. **Arnaud THIOLLIER** 16 rue des Chapeaux 77870 Vulaines/s. **Tel 64 23 77 77** après 18h.

Vends **SANYO PHC28L** + magnétophone + 13 magazines + 2 livres pour programmer + cordons + jeux (Nemesis, l'Heritage). Prix à débattre. **Tel 96 39 65 79.**

Vends **CANON V 20** parfait état, garanti 10 mois : 500 F avec K7. **Eric Sibertin, tel 42 22 49 06.**

Vends **VG 8020 MSX1** + manette Yeno DJS 100 + Music MOdule (cartouche, K7, 2 guides). Le tout : 1790 F. Ecrire à **M. LAVAUD**, 3 rue du Côteau de France 33130 Dremil-Lafage, ou **tel 61 83 63 96.**

Cause achat MSX2, vends **micro MC 810 48 Ko** (peu servi) avec doc technique, accessoires, interface imprimante. Vends VG 8020 avec doc et accessoires. **HARDY Jean-Claude**, 4 rue de la Forêt, "Le Chiteau", Huisseau/Cosson 41350 Vineuil.

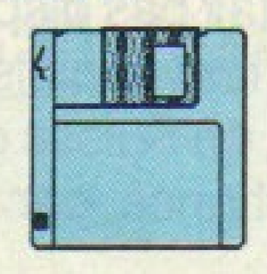
Vends **TOSHIBA HX10** + Philips VW0010 + 22 jeux non piratés 20 K7 et 3 cartouches + ruban sup. = papier. 1000 F le tout. **ROUCAIROL L.** Res. Concorde Bat. A 13700 Marignane. **Tel 42 88 34 50.**

Vends **SONY HBF 75 MSX1** 550 F + cartouche banque de données, adaptateur Soft Card, 12 revues, 2 livres : 500 F. **BERGAMO Remo 5** rue de Bagnolet 93260 Les Lilas. **Tel 39 90 77 32 le soir.**

Vends **SONY** 700F (2500 F) garanti 10 mois. Cherche jeux à échanger (Nemesis, Galaga) à Dijon Lyon. **PATRICK, tel 78 37 35 98 ou 80 56 82 07.**

Vends **SONY HB 501F** + moniteur Philips monochrome vert + logiciels + cordon de liaison. Le tout 1500 F à débattre. Ventes séparées : micro 1000 F, moniteur 500 F). **Jean-Michel GROS, tel 91 48 62 13 (très urgent).**

Vends **SONY HB-700F**, souris, et nombreux softs. Le tout neuf, sous garantie, 3900F. **Olivier FRIANT**, 43 av. de la Morelle 77240 Champs/Mame. **Tel 60 05 04 51.**



Vends **synthé YAMAHA** SFG-05. Logiciel Voicing-Programm II. Clavier YK-20. Le tout, neuf, acheté Fév.87 : 2900 F. **Imprimante table-traçante** SONY PRNC 41.4 Couleur : 1750 F. OLIVIER, tel 60 5 04 51.

Vends **alimentation de secours** sur batterie, sortie +5V/+12V/-12V avec contrôle état de charge. **HARDY Jean-Claude** 4 rue de la Forêt "Le Chiteau", Huisseau/Cosson 41350 Vineuil.

Vends **imprimante VW0020** : 1000 F. Eric **SIBERTIN** 36 rue Madame 75006 Paris. **Tel 42 22 49 06.**

Cause double emploi, vends **imprimante VW0020** sous garantie (Décembre). 1000 F. Contacter **DELATTRE, tel 30 36 80 91.**

Vends **imprimante MSX CANON** avec prises, papier, notice. Très bon état. 1000 F. **LOPEZ A. Tel 47 75 21 70.**

Achète **SFG 01 ou SFK 01** d'occasion à prix raisonnable. **Eric LEJEUNE** 11 av. de la Gare Bat.1 38210 Tullins. **Tel 76 35 19 37.**

Vends **TRACK BALL MSX** etat neuf dans emballage origine 200 F. **Tel 64 49 75 02.**

Vends **adaptateur Péritel** - VG 5000 : 250 F. Guillaume BALIGAUD, **tel 60 06 30 56.**

Achète les cartouches **HIGHWAY STAR, JUNO FIRST, SONY GRAPHIC MASTER, MUSIC STUDIO,** et **COASTER RACE.** Achète aussi Bee Cards et modules du Japon. **PHILIPPE, tel 48 08 17 25** (le soir).

Achète d'occasion, bon état, **tous livres, revues,** bulletin de liaison, etc, sur le MSX, de France et pays étrangers. Raymond **JEGAT**, Kerdrain, 56690 Landevant. **Tel 97 56 94 58**



# SEGA, UN CERVEAU QUI A SU BIEN S'ENTOURER

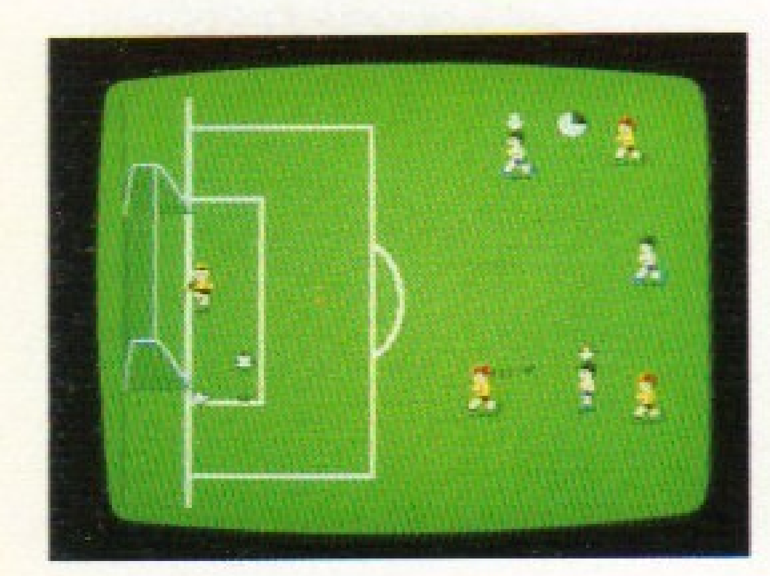
## Carte 256 K



### F-16 Fighter

Vous êtes aux commandes d'un avion de combat Falcon F-16. Dans cette simulation fidèle, le but de votre mission est de trouver et de détruire l'avion ennemi tout en restant en vol le plus longtemps possible.

## Cartouche 1048 K





### World soccer

Faites des passes, des corners, etc..., dribblez, tacklerz. Traversez la défense adverse, logez la balle dans le but dans le dos du gardien. Permet aussi des penalties pour départager un match nul.

### Enduro Racer

Volez au dessus des obstacles, coupez les virages en épingle à cheveux... dans une course contre la montre du plus haut niveau.

## Control Stick

Manette de commande performante pour joueurs exigeants




## Cartouche 2096 K





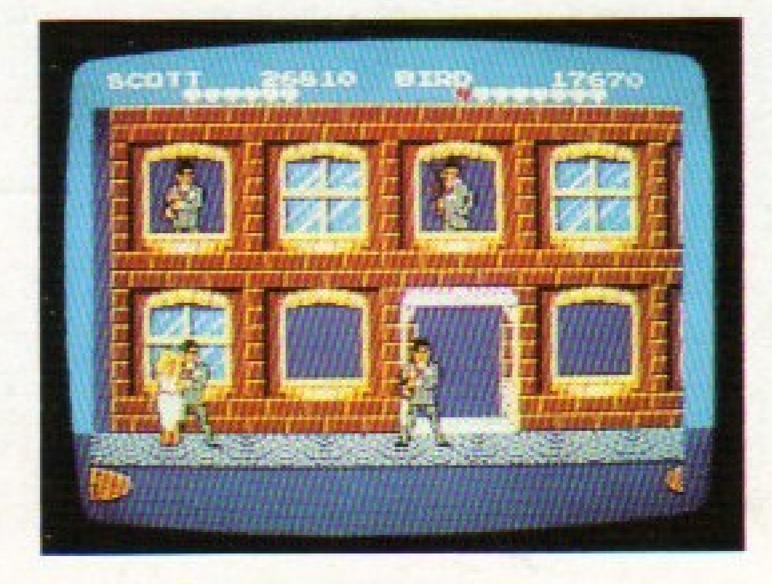

### Out Run

Une superbe simulation de conduite. Saurez-vous maîtriser ce bolide sur des parcours variés où accélération, dérapage, freinage s'enchaînent rapidement.

### Space Harrier

Sur une planète lointaine, de paisibles petits dragons vivaient en paix, jusqu'à ce qu'ils soient menacés par des créatures cruelles. Vous êtes leur dernier espoir.

## Pistolet « Light Phaser »





### Gangster town

Agent du FBI, vous rechechez un gang. Après vous être entrainé au tir, visez les ennemis dans des courses poursuites, en ville, dans des bars et des night-clubs.

### Light Phaser

PISTOLET INTER ACTIF
LIVRE AVEC 3 JEUX




## LES JEUX D'ARCADES DANS UN FAUTEUIL

# MONITEURS PHILIPS: LA PERFORMANCE.

La performance des moniteurs PHILIPS, c'est le souci de la qualité à tous les stades de la production, dans le choix des matériaux, des composants, dans la rigueur des contrôles de qualité.

La performance des moniteurs PHILIPS, ce sont les plus de sa gamme : – lisibilité et netteté de l'image, – meilleur contraste et lecture plus confortable grâce à leur dalle sombre, – image optimale en tout point de l'écran grâce au focus dynamique, – sortie audio pour programmes générateurs de sons, c'est la fiabilité de technologies et composants développés et produits par PHILIPS, c'est enfin la prise en compte des aspects ergonomiques dans leur réalisation (selon les modèles, différents types de phosphore, commutateur monochrome, support inclinable...

**La gamme de moniteurs PHILIPS, la garantie de tirer le meilleur parti de votre ordinateur.**
**4 moniteurs couleur : • 4 résolutions différentes • 3 compatibles IBM • 1 compatible cartes graphiques couleur (CGA → PGA).**
**4 moniteurs monochromes : • 3 types de phosphore • 1 compatible IBM.**

**PHILIPS**

C'est déjà demain




HCM